



**European
Gymnastics**

2025-2028

CODE OF POINTS

TEAMGYM

Senioren und Junioren

Juli 2025

Einleitung

Der TeamGym-Code of Points gilt sowohl für Junioren- als auch für Senioren-Wettkämpfe.

Diese neue Version des Codes wurde überarbeitet, um das Gleichgewicht zwischen Schwierigkeit und Ausführung zu verbessern und so die Sicherheit und saubere Ausführung zu fördern.

- Updates am Boden zielen darauf ab, die Qualität und Artistik der Übungen zu erhöhen
- Die Gesamtanzahl der erforderlichen Schwierigkeitselemente für die Bodenübung wurde von zehn auf acht reduziert, um eine flüssigere Ausführung der Übungen zu ermöglichen
- Erhöhter Wert in der Komposition, um mehr Fluss und Dynamik zu erzeugen
- Der Schwierigkeitswert einiger Elemente wurde überarbeitet, um fließende Übergänge hinein und hinaus zu gewährleisten und dynamischere Routinen zu fördern
- An Tumbling und Trampolin wurde die Ausführung klarer in Phasen, d.h. Absprunghase, Flugphase; Landungsvorbereitungsphase und Landephase unterteilt
- In der Landephase werden neue und detailliertere Abzüge vorgenommen. Betonung auf der Absorption der Landung ohne Abzüge
- Strengere Anforderungen für die Anerkennung des Schwierigkeitswerts
- Die Struktur der Anhänge 1 und 2 wurde überarbeitet
- Informationen wie Wertungsblätter ausgefüllt werden finden sich im Anhang 7
- Das Feedback aus den technischen Diskussionen der Internationalen TeamGym-Konferenz im Januar 2024 in Malmö, Schweden, wurde berücksichtigt
- Es wurden auch Rückmeldungen von verschiedenen Fachexperten, d.h. Verbänden, Trainer*innen, Turner*innen und Wertungsrichter*innen, berücksichtigt

Alle Mitglieder des European Gymnastics TeamGym Technical Committee (TG-TC) haben zu dieser CoP-Überarbeitung beigetragen.

Per Sjöstrand	Präsident TG-TC
Bianca Franzoi	Vizepräsidentin (Mitglied bis Dezember 2022)
Heli Lemmetty	Mitglied (Vizepräsidentin bis Dezember 2022)
Peter Tranckle	Schriftführer
Max Andersen	Mitglied
Pauline Ange	Mitglied
Inara Israfilbayova	Mitglied ab Dezember 2022

Vielen Dank auch an Petr Gryga, der bis Dezember 2022 Mitglied war, sowie Keith Hughes und Sólveig Jónsdóttir, die bis Dezember 2017 Mitglieder waren.

Der Code ist in vier Teile unterteilt:

- Teil I: Die CoP und die Regeln für die Teilnehmer*innen
- Teil II Evaluation der Übungen
- Teil III Geräte
- Teil IV Anhänge

----ooOOoo----

Inhalt

Einleitung	2
Überarbeitungsverlauf.....	10
Abkürzungen	11
Glossar.....	12
TEIL I - DIE COP UND DIE REGELN FÜR DIE TEILNEHMER*INNEN.....	15
ABSCHNITT 1 – DER TEAMGYM CODE OF POINTS (CoP).....	15
Art 1 TeamGym und der CoP	15
1.1 Was ist TeamGym?	15
1.2 Zwecke des Code of Points (CoP).....	15
1.3 Konfiguration des CoPs	15
1.4 „Technical Regulations“ (Technische Bestimmungen)	15
1.5 „Directives for Equipment“ (Richtlinien für Geräte).....	16
SECTION 2 – REGELN FÜR TURNER*INNEN.....	16
Art 2 Rechte der Teams	16
2.1 Dem Team ist das Recht garantiert:	16
2.2 Das Team hat das Recht:.....	16
2.3 Aufwärmen in Qualifikation & Finale.....	16
2.4 Kleidung für die Siegerehrung.....	17
Art 3 Verantwortlichkeiten und Pflichten der Turner*innen	17
3.1 Erwartungen an die Turner*innen.....	17
3.2 Wettkampfkleidung	17
Art 4 Strafen für inakzeptables Verhalten	19
Art 5 Der Eid der Athleten/Athletinnen.....	20
SECTION 3 – REGELN DER TRAINER*INNEN.....	21
Art 6 Rechte der Trainer*innen	21

6.1 Dem/der Trainer*in ist das Recht garantiert:	21
Art 7 Verantwortlichkeiten und Pflichten der Trainer*innen.....	21
7.1 Allgemein	21
7.2 Kleidung der Trainer*innen	22
7.3 Die Aufgaben der Trainer*innen in der Landezone	23
7.4 Strafen für Fehlverhalten der Trainer*innen.....	24
7.5 Deklaration der Elemente	24
Art 8 Der Eid der Trainer*innen.....	24
Art 9 Einsprüche.....	25
ABSCHNITT 4 – RUEGELN FÜR WERTUNGSRICHTER*INNEN UND WERTUNGSGERICHE	26
Art 10 Die Rechte der Wertungsrichter*innen.....	26
Art 11 Die Verantwortung der Wertungsrichter*innen	26
11.1 Allgemein	26
11.2 Das Verhalten der Wertungsrichter*innen.....	27
Art 12 Eid der Wertungsrichter*innen (TR 7.12)	27
Art 13 Zusammensetzung der Gerätewertungsgerichte.....	27
13.1 Die Gerätewertungsgerichte	27
Art 14 Pflichten der Wertungsrichter*innen	28
14.1 Das CD Wertungsgericht	28
14.2 Die E Wertungsgerichte	29
Art 15 Die Aufgaben der Sekretäre/Sekretärinnen	30
Art 16 Sitzordnung der Wertungsgerichte.....	31
ABSCHNITT 5 – REGELN UND AUFGABEN DER SUPERIOR JURY	32
Art 17 Superior Jury	32
17.1 Rolle und Aufgaben des/der Präsidenten/Präsidentin der Superior Jury.....	32
17.2 Rolle und Pflichten der Mitglieder der Superior Jury	33
17.3 Verfahren für alle Interventionen	33

TEIL II – DIE BEWERTUNG DER ÜBUNGEN35

ABSCHNITT 6 – REGELN DIE BENOTUNG BETREFFEND 35

Art 18	Inhalt der D Note.....	35
18.1	Anerkennung der Schwierigkeits Elemente (DV)	35
18.2	Anerkennung der geturnten Elemente	35
18.3	Neue Elemente.....	36
Art 19	Inhalt der E Note	36

ABSCHNITT 7 – BERECHNUNG DER NOTE..... 37

Art 20	Regeln für die Berechnung der Note	37
20.1	Allgemein	37
20.2	Aufteilung der Punkte	37
20.3	Berechnung der CD Note am Boden	37
20.4	Die Berechnung der CD Note an Tumbling/Trampolin	37
20.5	Die Berechnung der CD Basis Note	38
20.6	Die Berechnung der E Note des Wertungsgerichts	38
20.7	Die Berechnung der Note an jedem Gerät	39
20.8	Die Berechnung der Endnote für jedes Team.....	40

TEIL III – DIE GERÄTE42

ABSCHNITT 8 - BODEN 42

Art 21	Gerätespezifische Anforderungen	42
21.1	Allgemeine Anforderungen.....	42
21.2	Anforderungen der Komposition (3,0).....	42
21.3	Anforderungen an die Schwierigkeit (Offener Wert).....	43
21.4	Anforderungen an die Ausführung (10,0).....	43
Art 22	Komposition (3,0).....	44
22.1	Allgemein.....	44
22.2	Definitionen für Kompositionsanforderungen.....	44

22.3 Zusammenfassung der Kompositionsanforderungen.....	47
Art 23 Schwierigkeit (Offener Wert).....	47
23.1 Allgemein	47
23.2 Zusammensetzung des Schwierigkeitswerts.....	47
23.3 Kennzeichnung der Schwierigkeitselemente und Werte.....	48
23.4 Präsentationsanforderungen	48
23.5 Reduktion des Schwierigkeitswerts des Elements (DV).....	49
23.6 Bewegungen hinein und hinaus aus Schwierigkeitselementen.....	49
23.7 Schwierigkeitselemente	50
Art 24 Ausführung (10,0)	51
24.1 Allgemein.....	51
24.2 Abzüge für zusammengefasste Ausführungsfehler	52
24.3 Zusammengefasste Ausführungsabzüge.....	52
24.4 Zusammenfassung der Ausführungsabzüge, die zusammengefasst werden sollen.....	53
24.5 Zusätzliche Abzüge für Ausführungsfehler	54
24.6 Zusammenfassung der zusätzlichen Ausführungsabzüge.....	55
24.7 Bonus für die Ausführung (0,1)	55
Art 25 Head Judge Abzüge (E1).....	55
25.1 Unterbrechung des Bodenprogramms (1.0)	55
25.2 Falsche Zeitmessung (0,3/2,0)	55
25.3 Falsche Musik (0,3).....	56
25.4 Falsche Kleidung (0,3)	56
25.5 Tragen von Schmuck (0,3).....	56
25.6 Tragen von unsicher befestigten oder auffällig gefärbten Bandagen (0,3)	56
25.7 Nichteinhaltung der Geräte- oder Wettkampfs- Anforderungen (0,3).....	56
25.8 Zusammenfassung der HJ-Abzüge	57
ABSCHNITT 9 – TUMBLING.....	58
Art 26 Gerätespezifische Anforderungen	58

26.1 Allgemeine Anforderungen	58
26.2 Anforderungen an die Komposition (2,0)	59
26.3 Anforderungen an die Schwierigkeit (Offner Wert).....	59
26.4 Anforderungen an die Ausführung (10,0)	59
Art 27 Komposition (2,0).....	59
27.1 Allgemein	59
27.2 Definitionen für die Anforderungen der Komposition.....	60
27.3 Zusammenfassung der Anforderungen an die Komposition	62
Art 28 Schwierigkeit (Offener Wert)	63
28.1 Allgemein	63
28.2 Bestimmung des Schwierigkeitswerts	63
28.3 Den Schwierigkeitswert auf Null abwerten.....	63
Art 29 Ausführung (10,0)	64
29.1 Allgemein	64
29.2 Definitionen der Ausführungsfehler	64
29.3 Absprungphase	64
29.4 Flugphase	64
29.5 Ausführungsfehler während der Landevorbereitung	65
29.6 Landephase	66
29.7 Sonstige Abzüge	67
29.8 Zusammenfassung der Abzüge für Ausführungsfehler (E Wertungsgericht)	69
29.9 Bonus für Ausführung (0,1)	69
Art 30 Head Judges Abzüge (E1)	69
30.1 Falsche Zeit (0,3)	69
30.2 Falsche Musik (0,3).....	70
30.3 Inkorrekte Kleidung (0,3).....	70
30.4 Trainer*in gibt mündliche oder visuelle Anweisungen (0,3)	70
30.5 Tragen von Schmuck (0,3).....	70

30.6 Tragen von unsicher befestigten oder auffällig gefärbten Bandagen (0,3)	70
30.7 Nicht Einhalten der Geräte- und Wettkampf- Anforderungen (0,3/Verstoß)	71
30.8 Zusammenfassung der Abzüge des Head Judges (E1)	71
ABSCHNITT 10 – TRAMPOLIN	72
Art 31 Gerätespezifische Anforderungen	72
31.1 Allgemeine Anforderungen	72
31.2 Anforderungen an die Komposition (2,0)	72
31.3 Anforderungen an die Schwierigkeit (Offener Wert)	73
31.4 Anforderungen an die Ausführung (10,0)	73
Art 32 Komposition (2,0)	73
32.1 Allgemein	73
32.2 Definitionen für die Anforderungen der Komposition	73
32.3 Zusammenfassung der Anforderungen an die Komposition	75
Art 33 Schwierigkeit (Offener Wert)	76
33.1 Allgemein	76
33.2 Bestimmung des Schwierigkeitswerts	76
33.3 Den Schwierigkeitswert auf Null abwerten	76
Art 34 Ausführung (10,0)	77
34.1 Allgemein	77
34.2 Definitionen für Ausführungsfehler	77
34.3 Absprungphase	77
34.4 Flugphase	78
34.5 Ausführungsfehler während der Landevorbereitung	78
34.6 Landephase	79
34.7 Sonstige Abzüge	81
34.8 Zusammenfassung der Abzüge für Ausführungsfehler (E Wertungsgericht)	82
34.9 Bonus für Ausführung (0,1)	82
Art 35 Head Judges Abzüge (E1)	83

35.1 Falsche Zeit (0,3)	83
35.2 Falsche Musik (0,3).....	83
35.3 Inkorrekte Kleidung (0,3)	83
35.4 Trainer*in gibt mündlich oder visuelle Anweisungen (0,3)	83
35.5 Tragen von Schmuck (0,3).....	83
35.6 Tragen von unsicher befestigter oder auffällig gefärbten Bandagen (0,3).....	84
35.7 Nicht Einhalten der Geräte- und Wettkampf- Anforderungen (0,3/Verstoß)	84
35.8 Zusammenfassung der Abzüge des Head Judges (E1)	85

TEIL IV – DIE ANHÄNGE

A1	Boden - Tabelle der Schwierigkeit
A2	Boden - Zusammengefasste Ausführungsabzüge.....
A3	Tumbling - Tabelle der Schwierigkeit.....
A4	Trampolin - Tabelle der Schwierigkeit
A5	Tumbling und Trampolin - Anerkennung der Elemente für die Schwierigkeit
A6	Tumbling und Trampolin - Allgemeine Ausführungsfehler und Strafen.....
A7	Wertungsblätter

Copyright © 2025

All rights reserved

V1.1 – Juli 2025

Dieses Dokument basiert auf der englischen Version 1.0 und enthält Klarstellungen, die nach den Kampfrichterkursen im Mai-Juli 2025 vorgenommen wurden.

Überarbeitungsverlauf

Revision 1.1	Erste Ausgabe	
--------------	---------------	--

Abkürzungen

Die folgenden Abkürzungen werden im gesamten Code of Points angewendet:

A	Akrobatische Elemente
C Note	Kompositionsnote
CD Panel	Komposition und Schwierigkeitswertungsgericht
CoP	Code of Points (Code)
D Note	Schwierigkeitsnote
DB	Dynamisches Gleichgewichtselement
DD	Schwierigkeitswerteverteilung
DV	Schwierigkeitswert
E Panel	Ausführungswertungsgericht
E Note	Ausführungsnote
EC	Exekutivkomitee
F	Schwierigkeitselement
G	Gruppenelement
HB	Handgestütztes Schwierigkeitselement
J	Jumps, Leaps und Hops (Sprünge)
JoA	Jury of Appeal (Jury für Berufungen)
LF	Große Formation
RS	Rhythmische Sequenz
SB	Stehendes Gleichgewichtselement
SF	Kleine Formation
SEC	Sekretär*in
SJ	Superior Jury (Hauptverantwortliche Jury)
TG-TC	European Gymnastics Technisches Komitee für TeamGym
TR	Technical Regulations (Technische Bestimmungen)

Glossar

Aerial (Flugphase)	Die englische Bezeichnung erscheint im Code of Points mit zwei Zwecken. Der eine ist, um einen Rad zu beschreiben, das ohne Hände auf dem Boden ausgeführt wird. Der andere Zweck ist (auch die deutsche Bezeichnung) , um die Phase eines Flugelements zwischen dem Absprung und der Vorbereitung zur Landung zu beschreiben.
Airborne (in der Luft)	Wenn ein Element den Boden verlassen hat und frei von Berührung mit Personen oder Geräten ist.
Arrive (Ankunft)	Der Punkt, an dem der/die Turner*in nach einem Flugelement Kontakt hergestellt hat (bevor die Landeposition oder Kontrolle hergestellt wird). Dies ist relevant für die Bestimmung von z.B. „feet first“ Landungen(mit den Füßen zuerst Landungen).
Approved D-value (zugelassener D Wert)	Wenn das Element ausgeführt wurde, auch wenn es nicht zur Bewertung der D Note verwendet wurde (aufgrund anderer Elemente mit einem höheren D Wert oder aufgrund einer Abweichung, die zu einem Fehler in der Teamrunde für die Serie führte).
Body paint (Körperbemalung)	Temporäre Körper- und Haarkunst. Damit ist nicht die dezente Anwendung von alltäglichem Make-up und dauerhaft gefärbten Haaren gemeint.
Composition (Komposition)	Jedes Gerät hat bestimmte Anforderungen, die in die Übung aufgenommen werden müssen. Der Code of Points beschreibt diese "kompositorischen" Anforderungen.
Difficulty (Schwierigkeit)	Der Code of Points beschreibt Elemente, die für die Übung ausgewählt werden können, mit bestimmten Schwierigkeitswerten. Diese Schwierigkeitswerte werden vergeben, wenn die Wertungsrichter*innen der Meinung sind, dass die Anforderungen für diese Elemente, die im Code of Points festgelegt sind, erfüllt sind.
Execution (Ausführung)	Abzüge werden von 10,0 gemäß dem Wertungssystem (Code of Points) für die technisch korrekte Ausführung von Elementen vorgenommen.
Gymnastics footwear (Gymnastikschuhe)	Für das Turnen an Tumbling und Trampolin bezieht sich die Schuhbekleidung auf einen dünnen und flexiblen Schuh mit einer dünnen, rutschfesten Sohle als Alternative zu barfuß. Obwohl Socken auf dem Boden erlaubt sind, gelten sie nicht als Turnschuhe und werden für Tumbling und Trampolin nicht empfohlen, selbst wenn sie rutschfeste Eigenschaften haben.
Landing (Landung)	Der Punkt, an dem ein/e Turner/in die anfängliche Aufprallkraft absorbiert hat, was möglicherweise ist bevor die Kontrolle erreicht wurde.
Mirroring (spiegelbildliche Darstellung)	Dies bezieht sich auf die Wahl eines/einer einzelnen Turners/Turnerin, die linke oder rechte Seite beim Ausführen von Elementen/Bewegungen zu verwenden. Zum Beispiel führt ein/e Turner/in eine Pirouette mit dem linken Standbein aus, während die anderen Turner*innen das Element mit dem rechten Standbein ausführen.
Running through (Durchlaufen)	Im Falle, dass ein/e Turner*in am Tumbling oder Trampolin auf das Gerät zuläuft und kein erkennbares Element aus der Schwierigkeitstabelle zu turnen versucht oder kein Element ausführt.
Team Round (Teamrunde)	Für die Übung an Tumbling und Trampolin wird die erste Runde als Teamrunde bezeichnet. In dieser Runde müssen alle Turner*innen genau die gleiche Serie zeigen.
Zero DV Landing (Zero DV Landung)	Wenn die Schwierigkeit eines Elements aufgrund von Fehlern, die im Code of Points aufgeführt sind, als auf null reduziert angesehen wird.

Nach den offiziellen Europäischen Meisterschaften, veröffentlicht das European Gymnastics/TG-TC ein Update des Code of Points.

- Dies wird alle neuen Elemente und Variationen mit Codes und Illustrationen umfassen.
- Das Code-Update wird, zusammen mit dem Datum ab dem es gültig sein wird, vom Büro von European Gymnastics an alle angeschlossenen Verbände versendet.



TEIL I

Die CoP und Regeln für die Teilnehmer*innen

ABSCHNITTE 1-5

TEIL I - DIE COP UND DIE REGELN FÜR DIE TEILNEHMER*INNEN

ABSCHNITT 1 – DER TEAMGYM CODE OF POINTS (CoP)

Art 1 TeamGym und der CoP

1.1 Was ist TeamGym?

TeamGym ist eine von European Gymnastics entwickelte Gymnastikdisziplin, die heute auf der ganzen Welt ausgeführt wird.

Es handelt sich um einen Wettkampf für Mannschaften an drei Geräten: Boden, Tumbling und Trampolin (Minitrampolin). Alle antretenden Turnerinnen und Turner müssen an der Bodenübung teilnehmen.

Es gibt Männerteams, Frauentams und gemischte Teams (bestehend aus der gleichen Zahlen von männlichen und weiblichen Personen), sowohl in der Junioren- als auch in der Seniorenkategorie. Jede Mannschaft kann aus 8 bis 10 Turnerinnen und Turnern bestehen.

Alle drei Geräte werden zu optionaler Musik ausgeführt. Die Musik muss instrumental sein und darf keinen Text haben.

1.2 Zwecke des Code of Points (CoP)

Die Zwecke des Code of Points sind:

- Sie stellen die Grundlage für ein objektives Verfahren zur Bewertung von TeamGym-Übungen auf, auf allen Ebenen regionaler, nationaler und internationaler Wettkampf.
- Standardisierung der Bewertung der offiziellen Wettkämpfe
- Sie stellen sicher, dass die besten Teams in jedem Wettkampf identifiziert werden
- Anleitung von Trainer*innen und Turner*innen bei der Vorbereitung von Wettkampfübungen

1.3 Konfiguration des CoPs

Dieser Code ist in 4 Teile unterteilt, die Folgendes umfassen:

- Der CoP und die Regeln für die Teilnehmenden
- Auswertung der Übungen
- Regeln pro Gerät
- Anhänge

1.4 „Technical Regulations“ (Technische Bestimmungen)

Die Technical Regulations (TR) enthalten zusätzliche Informationen zu Themen wie der Zusammensetzung der Delegation, der Anzahl der Turner*innen, Reserven, Einsprüche, Jurys usw. Die TR sind nicht Teil des Code of Points (CoP) und sind über European Gymnastics erhältlich. Im Falle von Unklarheiten haben die TR Vorrang vor dem CoP.

1.5 „Directives for Equipment“ (Richtlinien für Geräte)

Die Richtlinien für Geräte enthalten die Mindestanforderungen an die Turngeräte, die bei den European Gymnastics TeamGym European Championships verwendet werden. Diese sind über European Gymnastics erhältlich.

SECTION 2 – REGELN FÜR TURNER*INNEN

Art 2 Rechte der Teams

2.1 Dem Team ist das Recht garantiert:

- a) Ihre Leistung korrekt, fair und in Übereinstimmung mit dem Code of Points beurteilen zu lassen
- b) Schriftliche Anfragen über den Verband zur Bewertung neuer Elemente stellen
- c) Ihre Punktzahl nach ihrer Leistung oder in Übereinstimmung mit den für diesen Wettkampf geltenden spezifischen Vorschriften öffentlich anzeigen lassen
- d) Ihre gesamte Übung zu wiederholen, mit Erlaubnis der Superior Jury, wenn sie aus Gründen unterbrochen wurde, die außerhalb ihrer Kontrolle oder Verantwortung liegen. Sie können die gesamte Übung am Ende der Rotation wiederholen. Wenn sie das letzte Team in der Rotation sind, wird eine Zeit nach Ermessen des SJ festgelegt
- e) Über ihren Delegationsleiter die korrekte Ergebnisausgabe zu bekommen, in der alle im Wettkampf erzielten Punktzahlen angezeigt werden

2.2 Das Team hat das Recht:

- a) In der Aufwärmhalle und in der Wettkampfhalle identische Geräte und Matten zu haben, die den TeamGym Geräterichtlinien entsprechen
- b) Magnesium auf allen Geräten zu verwenden
- c) Die Einstellungen des Trampolins und des Sprungtischs durch den/die Trainer*in zu überprüfen
- d) Die zusätzliche Sicherheitsmatte durch den/die Trainer*in während der Übung am Tumbling und Trampolin zu bewegen

2.3 Aufwärmen in Qualifikation & Finale

- a) Jede teilnehmende Mannschaft (einschließlich der Reserven) hat vor dem Wettkampf Anspruch auf eine Aufwärmphase in der Aufwärmhalle
- b) Das Ende der Aufwärmphase wird durch die Ansage des nächsten Teams an jedem Gerät signalisiert. Wenn sich zu diesem Zeitpunkt noch ein*e Turner*in am Gerät befindet, kann er/sie das begonnene Element oder die begonnene Serie vervollständigen. Turnerinnen und Turner dürfen keinen weiteren Lauf starten

2.4 Kleidung für die Siegerehrung

Um an der jeweiligen Siegerehrung teilnehmen zu können, müssen Turnerinnen und Turner sowie Trainer*innen in der korrekten Wettkampfkleidung gekleidet sein.

Art 3 Verantwortlichkeiten und Pflichten der Turner*innen

3.1 Erwartungen an die Turner*innen

- a) Ein*e Turner*in aus dem Team kann sich dem/der E1 Wertungsrichter*in in der richtigen Weise (Arm nach oben) vorstellen, wenn die grüne Flagge (oder das Licht) gezeigt wird
- b) Die Höhe von Geräten nicht zu verändern
- c) Während des Wettkampfs nicht mit aktiven Wertungsrichter*innen zu sprechen
- d) Den Wettkampf nicht dadurch zu verzögern, dass man nicht auf die Anweisungen der Wettkampforganisation reagiert
- e) Während des Wettkampfs Diskussionen mit aktiven Wertungsrichter*innen oder anderen Personen außerhalb des Wettkampfbereichs zu unterlassen (außer medizinisches Personal und eigene Delegation)
- f) Jegliches undisziplinierte oder missbräuchliche Verhalten oder die nachteilige Veränderung der Wettkampfbedingungen für andere Teilnehmer zu unterlassen (z. B. den Boden zu markieren/den Anlauf zu markieren, die Geräteoberfläche zu beschädigen)

3.2 Wettkampfkleidung

3.2.1 Allgemein

Ein ordentliches und angemessenes sportliches Erscheinungsbild sollte den Gesamteindruck prägen, wobei die Kleidung für Mitglieder desselben Teams identisch sein muss, mit einigen Ausnahmen für gemischte Teams (Siehe 3.2.2).

Turner*innen müssen undurchsichtige Sportbekleidung tragen. Arme oder Teile des Arms dürfen sichtbar sein. Die Kleidung darf nicht weit oder locker sitzen. Kleidung, die Krieg, Gewalt, politische, sexistische Ideologien oder religiöse Themen darstellt, ist nicht erlaubt (siehe FIG-Regeln; Wettkampfkleidung und Werbung).

Abzüge, die vom/von der E1 Wertungsrichter*in für a) bis h) vorgenommen werden, sind mit (E1) gekennzeichnet, und von der Obersten Jury für i) und j), gekennzeichnet mit (SJ).

- a) Das Tragen von Turnschuhen ist für jede/n Turner*in bei Tumbling/Trampolin optional. Wenn jedoch für den Boden Schuhe gewählt werden, muss das gesamte Team dieselben tragen (E1).
- b) Bandagen (einschließlich Gelenkstützen) sind erlaubt, müssen jedoch sicher befestigt sein und eine unauffällige Farbe haben. Bandagen können auch unter der Wettkampfkleidung verborgen werden. Sichtbare Bandagen müssen immer die gleiche Farbe wie den Bereich haben, den sie bedecken (E1).
- c) Es dürfen keine Schmuckstücke jeglicher Art sichtbar sein. Dekorierte Haarklammern (Spangen), Ohrstecker und Piercings werden als Schmuck betrachtet (E1).

- d) Körperbemalung ist nicht erlaubt (Tattoos sind nicht abziehbar) (E1).
- e) Locker sitzende Gegenstände wie Gürtel, Hosenträger und Schnürsenkel sind nicht erlaubt (E1).
- f) Die Haare müssen so frisiert sein, dass sie aus den Augen sind und die Sicht zum Gerät (Tumbling und Trampolin) nicht beeinträchtigen. Haarnadeln müssen sicher und stabil sein (E1).
- g) Wenn eine Kopfbedeckung von einer Einzelperson erforderlich ist, sollte sie eng anliegend und ohne Spitzen oder überschüssiges Material sein und eine Farbe haben, die mit der Teampräsentation übereinstimmt (E1).
- h) Wettkampfnummern dürfen nicht lose sein oder fehlen (E1).
- i) Sie müssen eine nationale Identifikation oder ein Emblem auf dem Turnanzug/Ganzkörperanzug tragen, gemäß den aktuellsten FIG Publicity Rules (SJ).
- j) Sie dürfen nur die Logos, Werbungen und Sponsorenkennzeichen tragen, die in den aktuellsten FIG Publicity Rules erlaubt sind (SJ).

3.2.2 Turner*innen

Turner*innen müssen einen Wettkampfanzug, ein Sportshirt oder einen Ganzkörperanzug (einteiliger Wettkampfanzug) tragen. Männer tragen lange Hosen oder Shorts. Für Frauen sind Leggings jeglicher Länge, lange Hosen oder Shorts optional. Abzüge durch die (SJ) wie angegeben.

In gemischten Teams müssen die Bekleidungen der Frauen und Männer nicht identisch oder sogar ähnlich sein, aber alle Frauen müssen identische Kleidung tragen, ebenso wie alle Männer; z.B. können Frauen eine Farbe tragen und Männer eine andere (SJ).

- a) Der Ausschnitt an der Vorder- und Rückseite des Wettkampfanzugs/Ganzkörperanzugs/Sportshirts muss angemessen sein, das heißt, er darf an der Vorderseite nicht weiter als bis zur Hälfte des Brustbeins und nicht tiefer (weiter) als die untere Linie der Schulterblätter reichen (SJ).
- b) Wettkampfanzugs/Ganzkörperanzugs/Sportshirts können mit oder ohne Ärmel sein. Die Breite der Schulterträger muss mindestens 2 cm betragen (SJ).
- c) Der Beinausschnitt des Wettkampfanzugs darf nicht über den Hüftknochen hinausgehen (maximal) (SJ).
- d) Leggings dürfen unter oder über dem Turnanzug getragen werden, müssen jedoch für alle Mitglieder des Teams gleich sein (SJ).

3.2.3 Wettkampfnummern

Wettkampfnummern werden verwendet, um die Turner*innen für das Publikum, die Presse und insbesondere für die All-Stars-Auswahl zu identifizieren. Das Team muss Zahlen (1 bis 99) bereitstellen und tragen, um ihre Turner*innen zu kennzeichnen. Wenn das gesamte Team keine Zahlen hat, wird die Abzug durch den SJ vorgenommen. Fehlende oder lose Einzelzahlen werden vom E1 abgezogen.

- a) Die Zahlen müssen die gleiche Größe und dieselbe Schriftart haben. Die Zahlen müssen klar sein, von 8 mm bis 10 mm dick und etwa 8 cm hoch (SJ).
- b) Platzierung der Zahlen (SJ):

- Bei langen Hosen, Leggings oder einem Ganzkörperanzügen müssen die Zahlen an beiden Oberschenkeln, seitlich, im oberen Bereich des Oberschenkels platziert werden.
 - Bei Shorts müssen die Zahlen an beiden Seiten so tief wie möglich platziert werden.
 - Bei nur einem Trikot (keine Hosen, Shorts oder Leggings) müssen die Zahlen an beiden Seiten über dem Hüftknochen platziert werden.
- c) Die Zahlen müssen sich deutlich vom Hintergrund abheben (z.B. weiße Zahlen auf schwarzen Hosen) (SJ).

Art 4 Strafen für inakzeptables Verhalten

- a) Strafe für einen Verstoß gegen die Regeln und inakzeptables Verhalten beträgt 0,30 (SJ).
- b) Die Strafe wird vom Vorsitzenden der Superior Jury vom endgültigen Teamergebnis abgezogen (SJ).
- c) In extremen Fällen kann der SJ den/die Turner*in, das Team oder den Trainer*innen zusätzlich zur verhängten Strafe von der Wettkampfarena ausschließen (SJ).

Verhaltensbezogene Verletzungen der Turner*innen abgedeckt von der Superior Jury (kann vom/von der E1 benachrichtigt werden)	
Verletzung	Strafe
Unbefugter Aufenthalt in der Wettkampfhalle	0,30 pro Punkt im Wettkampf
Undiszipliniertes oder missbräuchliches Verhalten	
Fehlendes nationales Erkennungszeichen oder Emblem und/oder falsche Platzierung	
Falsche Werbung	
Falsche Wettkampfkleidung	
Fehlende/falsche Wettkampfnummern für das gesamte Team	

Alle anderen Strafen sind durch den/die E1 abgedeckt	
Verletzung	Strafe
Verstöße gegen die Kleidung <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fehlende Wettkampfnummer ▪ Falsche Kleidung – Schmuck, Verbandsfarbe, Körperbemalung oder Schuhe usw. 	Abzüge werden auf die Endpunktzahl des Geräts vorgenommen. Siehe Art 25, Art 30 und Art 35

Art 5 Der Eid der Athleten/Athletinnen

"Im Namen aller Turnerinnen und Turner verspreche ich, dass wir an diesen Europameisterschaften [oder jeder anderen offiziellen Turn-Europameisterschaft] teilnehmen werden, unter Achtung und Einhaltung der Regeln, die sie regeln, und uns zu einem Sport ohne Doping und ohne Drogen verpflichten, im wahren Geist des Sportsgeistes, zum Ruhm des Sports und zur Ehre der Turner."

SECTION 3 – REGELN DER TRAINER*INNEN

Art 6 Rechte der Trainer*innen

6.1 Dem/der Trainer*in ist das Recht garantiert:

- a) bei allen Geräten während des Trainings und des Aufwärmens anwesend zu sein.
- b) die zusätzliche Sicherheitsmatte während ihrer Übung am Tumbling oder Trampolin zu bewegen.
- c) die Noten ihres Teams öffentlich einzusehen und bei der Superior Jury einen Einspruch gegen die D Note zu machen.

Art 7 Verantwortlichkeiten und Pflichten der Trainer*innen

7.1 Allgemein

- a) Trainer*innen müssen den Code of Points und andere relevante Dokumente kennen und sich entsprechend zu verhalten.
- b) Sie müssen die Namen der Teammitglieder, die Wertungsblätter und andere Informationen, die gemäß dem Code of Points, dem Arbeitsplan und den European Gymnastics Technical Regulations für den Wettkampf erforderlich sind, einreichen.
- c) Sie müssen schriftliche Details zum Aufbau der Geräte einreichen.
 - Sie müssen bestätigen welches Trampolin verwendet wird.
 - Sie müssen die Höhe des Trampolins und den Abstand vom Sprungtisch bestätigen.
 - Sie müssen die Höhe des Sprungtischs bestätigen.
- d) Es wird ihnen garantiert dass ein zusätzlicher Landebereich beim Tumbling und Trampolin zur Verfügung steht.
- e) Sie dürfen die Ausrüstung vor Beginn der Übung des Teams überprüfen und beraten, wenn die Ausrüstung nicht korrekt eingestellt ist.
- f) Während der Übung muss aus Sicherheitsgründen ein*e Trainer*in in der Landezone für Tumbling anwesend sein.
- g) Während der Übung müssen aus Sicherheitsgründen zwei Trainer*innen in der Landezone für Trampolin anwesend sein.
- h) Trainer*innen dürfen während der Übung nicht mit den Turnern/Turnerinnen sprechen oder ihnen auf andere Weise helfen (Signale geben, rufen oder Ähnliches) (E1).
- i) Sie müssen darauf achten, den Wettkampf nicht zu verzögern, absichtlich die Sicht der Wertungsrichter*innen zu behindern und die Rechte anderer Teilnehmer*innen auf andere Weise zu missbrauchen oder zu stören.
- j) Sie müssen während des Wettkampfs auf Diskussionen mit aktiven Wertungsrichter*innen oder anderen Personen außerhalb des Wettkampfs Bereichs verzichten (außer mit medizinischem Personal und der eigenen Delegation).

- k) Sie müssen auf undiszipliniertes oder beleidigendes Verhalten verzichten.
- l) Sie müssen sich stets ethisch und sportlich zu verhalten.
- m) Sie müssen in Trainer*innen-Wettkampfkleidung an der Siegerehrung teilnehmen.

7.2 Kleidung der Trainer*innen

- a) Wenn sich Trainer*innen in der Wettkampfhalle aufhalten, müssen sie eine einheitliche Kleidung tragen, die sie mit ihrem Team identifiziert und die vergleichbare Sorgfalt und Aufmerksamkeit zeigt, die auch von den Turnern/Turnerinnen erwartet wird. Daher sollte ein einheitliches Erscheinungsbild von Kopf bis Fuß klar erkennbar sein. Verschiedene Stile von Ober- und Unterteile sind erlaubt, sollten jedoch in Bezug auf die Farbe übereinstimmen, sofern keine markenbezogenen Uniformteile vorhanden sind (SJ).
- b) Die Fußbekleidung bleibt für jede*n Trainer*in optional, sollte jedoch, wenn sie gewählt wird, farblich so gut wie möglich übereinstimmen (z.B. könnte ein Trainer mit schwarzen Turnschuhen mit einem roten Fleck zu einem anderen Trainer mit schwarzen Socken passen) (SJ).
- c) Schmuck darf nicht sichtbar sein (E1).
- d) Kleidung, die Krieg, Gewalt, politische, sexistische Ideologien oder religiöse Themen darstellt, ist nicht erlaubt (Siehe FIG-Regeln; Clothing and Advertising) (SJ).
- e) Wenn eine Kopfbedeckung von Einzelpersonen erforderlich ist, muss sie sicher und enganliegend sein, ohne Spitzen oder überflüssiges Material, und eine Farbe haben, die mit der Teampräsentation übereinstimmt (E1).
- f) Trainer*innen müssen ein nationales Identifikationszeichen oder Emblem gemäß den neuesten FIG-Publicity Rules tragen (SJ).
- g) Trainer*innen müssen sich an alle FIG- publicity rules bezüglich der Anzeige von Logos, Werbung und Sponsoring halten (SJ).
- h) Trainer*innen dürfen keine Gegenstände tragen, die gefährlich sein können oder den Gesamteindruck stören, wenn sie für das Fangen oder Unterstützen zur Verfügung stehen (E1). Dies umfasst:
 - Unsicher befestigte oder aufdringliche Verbände
 - Schmuck, Uhren und Ringe usw.
 - Lose Gegenstände wie Gürtel, Hosenträger oder Träger
 - Unsichere Haarklammern
 - Lanyards (Akkreditierung oder andere)

Verletzungen gegen die Kleidervorschriften der Trainer*innen abgedeckt von der Superior Jury (kann von der E1 benachrichtigt werden)	
Verletzung	Strafe
Falsche Kleidung der Trainer*innen	0,30 pro Punkt von der abschließenden Teamwertung durch die Superior Jury
Falsche Werbung	
Fehlendes nationales Erkennungszeichen oder Emblem	

Andere Strafen werden von der/dem E1 abgedeckt	
Verletzung	Strafe
Schmuck, Verbandsfarbe, lose Gegenstände, Schlüsselbänder, etc.	Abzüge werden auf die Endpunktzahl des Geräts vorgenommen. Siehe Art 25, Art 30 und Art 35

7.3 Die Aufgaben der Trainer*innen in der Landezone

- a) Die Sicherheitsstellung für den Tumbling und Trampolin ist während der gesamten Übung obligatorisch. Dies sollte Training und Aufwärmen einschließen.
- b) Der HJ (E1) für Tumbling und Trampolin wird das Signal zum Start des Programms nur geben, wenn die Sicherheitsstellung an ihrem Platz ist.
- c) Fangen oder Unterstützen führt immer zu Abzügen (E Note).
- d) Das Versäumnis, in gefährlichen Situationen zu reagieren, führt ebenfalls zu einem Abzug (E Note).
- e) Trainer*innen dürfen den Turner*innen keine Anweisungen geben und/oder sie während der Übung nicht stören (E1).
- f) Anzahl der Trainer*innen, die während des Qualifikationswettkampfs und des Finalwettkampfs im Landebereich erlaubt sind:
 - Tumbling: 1 Trainer*in
 - Trampolin: 2 Trainer*in
- g) Es wird während der Übung ein Bereich für andere Trainer*innen, medizinisches Personal und Reserven bereitgestellt.

7.4 Strafen für Fehlverhalten der Trainer*innen

Durch den Vorsitzenden der Superior Jury (SJ)	Warnsystem
Verhalten des/der Trainers/Trainerin <u>ohne direkten Einfluss</u> auf das Ergebnis/die Leistung des Teams	
Unsportliches Verhalten	1. Mal – mündliche Verwarnung
	2. Mal – Entfernung des/der Trainers/Trainerin aus dem Wettkampfs
Anderes eklatantes, undiszipliniertes und missbräuchliches Verhalten	Sofortige Entfernung des/der Trainers/Trainerin aus dem Wettkampf
Verhalten des/der Trainers/Trainerin, das sich direkt auf das Ergebnis/die Leistung des Teams auswirken könnte	
Unsportliches Verhalten Anderes eklatantes, undiszipliniertes und missbräuchliches Verhalten Der/die Trainer/Trainerin spricht aggressiv mit aktiven Wertungsrichter*innen	1. Mal – 0,50 vom Endergebnis der Mannschaft und mündliche Verwarnung an den/die Trainer*in
	2. Mal – 1,00 vom Endergebnis der Mannschaft und Entfernung des/der Trainers/Trainerin aus dem Wettkampfbereich

7.5 Deklaration der Elemente

- Die vorgeschlagenen Elemente der Boden-, Tumbling- und Trampolin-Übungen sind im elektronischen System zu erfassen, auf das der Veranstalter zugreifen wird.
- Die Wertungsblätter müssen vor der Akkreditierung elektronisch ausgefüllt werden. Siehe Anhang 7.
- Korrekturen an den Wertungsblättern können vor der im Arbeitsplan angegebenen Zeit vorgenommen werden.
- Wenn ein Team sich für das Finale qualifiziert, müssen neue Wertungsblätter gemäß den Angaben im Arbeitsplan erneut im System erfasst werden.

Art 8 Der Eid der Trainer*innen

"Im Namen aller Trainer*innen und anderer Mitglieder des Umfelds der Athlet*innen verspreche ich, dass wir uns dafür einsetzen werden, dass der Geist des Sportsgeistes und der Ethik in Übereinstimmung mit den Grundprinzipien des Olympismus vollständig eingehalten und aufrechterhalten wird. Wir werden uns dafür einsetzen, die Turnerinnen und Turner dazu zu erziehen, sich an Fairplay und drogenfreien Sport zu halten und alle europäischen Turnregeln für die Europameisterschaften zu respektieren."

Art 9 Einsprüche

Allgemeine Verfahren zur Beantragung einer Überprüfung der Schwierigkeitswerte (Anfrage) sind in den European Gymnastics Technical Regulations enthalten (Siehe Art 1.4). Der Prozess zur Durchführung von Anfragen wird im Wettkampfs Arbeitsplan aufgeführt.

Der Ablauf zur Bearbeitung von Anfragen gestaltet sich wie folgt:

Der Veranstalter des Wettkampfs informiert den Vorsitzenden der Superior Jury über eine Anfrage. Der Vorsitzende wird seinerseits die Mitglieder der Superior Jury alarmieren.

Der Vorsitzende der Superior Jury kann den CD1 konsultieren, um Details zu ihrer Note zu erhalten.

Die Jury wird sich zusammensetzen und über den betreffende Note informiert sowie eine Kopie des Wertungsblatt erhalten.

Falls es keinen offensichtlichen Berechnungsfehler seitens des Wertungsgerichts gab, wird die Note von der Superior Jury neu bewertet. Jedes Mitglied der Superior Jury wird die Note unabhängig überprüfen und dabei Video-Wiederholungen frei nutzen, um die Genauigkeit sicherzustellen. Die Jury wird sich treffen und die endgültige Note berechnen.

ABSCHNITT 4 – RUEGELN FÜR WERTUNGSRICHTER*INNEN UND WERTUNGSGERICHTE

Art 10 Die Rechte der Wertungsrichter*innen

Im Falle von Maßnahmen gegen eine*n Wertungsrichter*in haben sie das Recht, Berufung einzulegen bei:
der Superior Jury, wenn die Maßnahme vom Geräte Supervisor eingeleitet wurde; oder der Jury of Appeal, wenn die Maßnahme von der Superior Jury eingeleitet wurde.

Art 11 Die Verantwortung der Wertungsrichter*innen

11.1 Allgemein

Jede*r Wertungsrichter*in ist voll und ganz verantwortlich für seine Note.

Alle Mitglieder der Bewertungsjurys haben die Verantwortung, folgendes zu tun:

- a) Über umfassende Kenntnisse zu verfügen über:
 - Die European Gymnastics Technical Regulations (TR)
 - Die European Gymnastics Code of Points (CoP)
 - Die FIG General Judges' Rules
 - Alle anderen technischen Informationen, die notwendig sind, um ihre Aufgaben während eines Wettkampfs auszuführen
 - Zeitgenössisches Turnen zu verstehen und die Absicht, den Zweck, die Auslegung und die Anwendung jeder Regel zu verstehen
- b) Im Besitz des internationalen Wertungsrichterbrevets zu sein, das für den aktuellen Zyklus gültig ist, und das Judge's Log Book zu führen
- c) An allen geplanten Schulungen und Meetings der Wertungsrichter*innen vor dem jeweiligen Wettkampf teilzunehmen
- d) Besondere organisatorische oder bewertungsbezogene Anweisungen der zuständigen Behörden sind zu befolgen (z.B. Anweisungen zum Bewertungssystem)
- e) Möglichst am Training in der Wettkampfstätte teilzunehmen
- f) In der Lage zu sein, die verschiedenen notwendigen Aufgaben zu erfüllen, die Folgendes umfassen:
 - Die erforderlichen Wertungsblätter korrekt auszufüllen
 - Das notwendige Bewertungseingabesystem zu nutzen
 - Den reibungslosen Ablauf des Wettkampfs zu unterstützen
 - Effektiv mit anderen Wertungsrichtern/Wertungsrichterinnen zu kommunizieren
- g) Gut vorbereitet, ausgeruht, wachsam und pünktlich vor Beginn des Wettkampfs anwesend zu sein, gemäß den Anweisungen im Arbeitsplan
- h) Männer tragen die von European Gymnastics vorgeschriebene Wettkampfkleidung (dunkelblauer/schwarzer Anzug oder Hose und weißes Hemd mit Krawatte). Frauen haben die

Möglichkeit, einen dunkelblauen/schwarzen Rock, eine weiße Bluse zu tragen und können auch wählen, ein Tuch/eine Krawatte zu tragen. Die Schuhe sollten dunkel gefärbt sein.

- i) Jede*r Wertungsrichter*in bestätigt seine Note, indem er/sie diese in den Computer eingibt (elektronische Einreichung) oder beim Gebrauch von Wertungszetteln das Formular des Sekretärs unterschreibt, bevor er das Wertungsgericht nach jede, Wettkampf verlässt.

11.2 Das Verhalten der Wertungsrichter*innen

Während der Meisterschaften wird von den Wertungsrichtern/Wertungsrichterinnen erwartet, dass sie sich mit größter Integrität verhalten und die Bewertungen gemäß dem Code of Points vornehmen. Alle Mitglieder der Wertungsrichter*innen Gremien müssen:

- a) sich jederzeit professionell und ethisch verhalten.
- b) die in Art 14 unten aufgeführten Funktionen erfüllen-
- c) jede Übung genau, konsistent, schnell, objektiv und fair bewerten und im Zweifelsfall der Mannschaft den Vorteil des Zweifels gewähren.
- d) eine Aufzeichnung ihrer persönlichen Bewertungen führen.
- e) an ihrem zugewiesenen Platz bleiben, es sei denn, sie haben die Erlaubnis von E1 (oder CD1 am Boden).
- f) während des Wettkampfs den Kontakt oder Diskussionen mit Gymnast*innen, Trainer*innen, Delegationsleitern oder anderen Wertungsrichtern/Wertungsrichterinnen vermeiden.
- g) den allgemeinen Regeln für Wertungsrichtern/Wertungsrichterinnen der FIG, denen TeamGym folgt, hinsichtlich inakzeptablem Verhalten und den damit verbundenen Konsequenzen.

Art 12 Eid der Wertungsrichter*innen (TR 7.12)

Bei den Europameisterschaften und anderen wichtigen internationalen Veranstaltungen verpflichten sich Wertungsrichter*innen und Jurys, die Bedingungen des Wertungsrichter*innen Eides zu respektieren.

"Im Namen aller Wertungsrichter*innen und Offiziellen verspreche ich, dass wir diese Europameisterschaften (oder jede andere offizielle europäische Turnveranstaltung) in völliger Unparteilichkeit leiten werden, die Regeln, die sie regeln, respektieren und einhalten werden, im wahren Geist des Sportsgeistes."

Art 13 Zusammensetzung der Geräte- Wertungsgerichte

13.1 Die Gerätewertungsgerichte

Für die offiziellen European Gymnastics European Championships wird die Gerätejury (Wertungsgericht) aus den folgenden Teilen bestehen:

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

Die CD1 und E1 Wertungsrichter*innen sind die Hauptrichter (Head Judges – HJ) der Gremien, die vom Technischen Komitee von European Gymnastics gemäß den aktuellsten Technical Regulations von European Gymnastics ernannt werden.

Die ergänzenden Positionen für die Gremien werden unter der Autorität des Technischen Komitees gemäß den aktuellen Technical Regulations oder Verfahren, die diesen Wettkampf regeln, ausgelost.

Die Struktur der Gerätegremien für die Europameisterschaften ist:

Wertungsgericht der Europameisterschaften	
Bodenwertungsgericht	Tumbling- und Trampolinwertungsgericht
E Wertungsgericht – E1, E2, E3 und E4	E Wertungsgericht – E1, E2, E3 und E4
CD Wertungsgericht – CD1, CD2, CD3 und CD4	CD Wertungsgericht – CD1 und CD2

Auf dem Boden sitzen das E-Panel und CD1 zusammen (Frontales Wertungsgericht) und CD2, CD3 und CD4 werden separat um die Bodenfläche positioniert, um die bestmögliche Sicht zu erzielen (seitliches Wertungsgericht). Bei Tumbling und Trampolin sitzen die Wertungsrichter*innen zusammen an einem einzigen Tisch.

Änderungen der Wertungsrichter*innen sind für andere internationale Wettkämpfe sowie für nationale und lokale Wettkämpfe möglich.

Art 14 Pflichten der Wertungsrichter*innen

14.1 Das CD Wertungsgericht

Die CD Wertungsrichter*innen bewerten unabhängig und unvoreingenommen und bestimmt den Inhalt der C Note und der D Note

- Der Inhalt der C Note umfasst die Anforderungen an die Komposition.
- Der Inhalt der D Note umfasst den Schwierigkeitswert der genehmigten Elemente.

14.1.1 Die Aufgaben des CD Wertungsgerichts

- Für die D Note: Während des Wettkampfs überprüfen Sie den Wert der Schwierigkeitselemente, die den Normen entsprechen.
 - Am Boden bewertet jede*r Wertungsrichter*in das Ergebnis jedes Schwierigkeitselements und notiert, welches er/sie anerkennt, welches er/sie halbiert und welches er/sie nicht anerkennt.
 - Bei Tumbling und Trampolin ist der Durchschnitt der Schwierigkeit aller drei Durchgänge der D Note des/der Wertungsrichters/Wertungsrichterin.
- Für die C Note: Während des Wettkampfs überprüfen Sie den Inhalt der Kompositionsanforderungen.
 - Am Boden, beim Tumbling und beim Trampolin bewertet jede*r Wertungsrichter*in die Kompositionsanforderungen und zieht Punkte ab, wenn eine Anforderung fehlt.

- c) Am Boden gibt es keine Toleranzen oder Diskussionen. In einigen Fällen kann es jedoch notwendig sein, dass die CD Wertungsrichter*innen über die Auslegung des Regelwerks oder der Wertungsblätter beraten.
- d) Bei Tumbling und Trampolin, wenn die Note des Wertungsgerichts außerhalb der Toleranzen liegen, dürfen die CD Wertungsrichter*innen ihre Noten diskutieren und, falls erforderlich, ihren individuelle C Note und/oder D Note ändern.

14.1.2 Die Aufgaben des CD1

- a) Am Boden sollte ein „Timer“ für die Schwierigkeitsverteilung den CD Wertungsrichter zur Verfügung gestellt werden.
- b) Sie sollen ihre eigene Note eingeben, bevor sie die Noten der anderen Wertungsrichter*innen sehen.
- c) Am Boden:
 - D Note des Wertungsgerichts: Bewerten/Überprüfen des Ergebnisses jedes Schwierigkeitselements basierend auf dem Urteil des Wertungsgerichts. Siehe Art 20.3.2, wie die D Note des Wertungsgerichts berechnet werden. Die Eingaben der Wertungsrichter*innen werden ohne Bezug auf Toleranzen eingereicht.
 - Die C Note des Wertungsgerichts: Berechnen/Überprüfen der Note für die Komposition und Eingabe in den Computer. Die Noten der Wertungsrichter*innen werden eingereicht und akzeptiert, ohne Bezug auf Toleranzen.
- d) Am Tumbling und Trampolin:
 - Überprüfen der Toleranzen zwischen den Kompositions- und Schwierigkeitsnoten der Wertungsrichter*innen.
 - Die Wertungsrichter*innen zu einem Treffen einberufen, falls es eine inakzeptablen Toleranz gibt.
 - Wenn die Noten außerhalb der Toleranz bleiben, die Basisnote für die Schwierigkeit oder für die Komposition berechnen.
- e) Die endgültigen Noten für Komposition und Schwierigkeit für ihr Gerät berechnen.
- f) Bei Bedarf kann die Superior Jury konsultiert werden, um Einsprüche zur D Note zu überprüfen.
- g) Nach dem Wettkampf einen schriftlichen Wettkampfbericht gemäß den Anweisungen des TG-TK-Präsidenten einreichen, mit folgenden Informationen:
 - Formulare, die Verstöße, Unklarheiten und fragwürdige Entscheidungen mit der Identifizierung des Teams auflisten.
 - Bemerkenswerte Änderungen im Schwierigkeitswert und mögliche Änderungen der Noten, z.B. Basiswertung.

14.2 Die E Wertungsgerichte

Die E Wertungsrichter*innen bewerten unabhängig, ohne Voreingenommenheit oder Einfluss, um ihren E Note zu bestimmen.

14.2.1 Die Aufgaben des E Wertungsgerichts

- a) Sie beobachten die Übungen aufmerksam, bewerten die Fehler und wenden die entsprechenden Abzüge korrekt, eigenständig und ohne Rücksprache mit den anderen Wertungsrichter*innen an.
- b) Sie zeichnen die Abzüge für die Ausführung auf.
- c) Nachdem sie ihre individuellen Bewertungen abgegeben haben, dürfen die E Wertungsrichter*innen wenn die Gesamtnote außerhalb der Toleranz liegt, ihre Bewertungen besprechen und gegebenenfalls ihre individuellen E Noten ändern.
- d) Sie sind in der Lage, eine persönliche schriftliche Aufzeichnung ihrer Bewertung aller Übungen bereitzustellen.

14.2.2 Die Aufgaben des E1

- a) Sie übernehmen die Rolle des leitenden Hauptrichters (HJ) am jeweiligen Gerät.
- b) Sie zeigen die grüne Flagge, das Licht oder ein anderes Signal, wenn das Team mit seiner Übung beginnen muss.
- c) Sie stellen sicher, dass die Zeit der Übung vom E2 aufgezeichnet wird.
- d) Sie berechnen und reichen ihre Note ein, bevor sie die Noten der anderen Wertungsrichter*innen sehen.
- e) Sie notieren die HJ Abzüge.
- f) Sie überprüfen die Toleranzen zwischen den Ausführungsnoten der E Wertungsrichter*innen.
- g) Sie berufen die Wertungsrichter*innen zu einem Meeting ein im Falle einer inakzeptablen Toleranz.
- h) Wenn die Noten außerhalb der Toleranz bleiben, berechnen Sie die Basisnote für die Ausführung.
- i) Sie reichen die Ausführungsnote des Wertungsgerichts und alle Abzüge des HJ ein.
- j) Sie kontaktieren den Geräte Supervisor.
 - Sie informieren über eventuelle Fehler in der Kleidung (Art f) and 7.2).
 - Sie informieren über eventuelle Verhaltensfehler (Art 5 and 8.5).
 - Sie informieren, ob eine Unterbrechung des Programms durch das Team oder ein technisches Problem verursacht wurde.
- k) Sie wenden alle Abzüge von E1 (HJ) gemäß Art 25, Art 30 and Art 35 an und informieren das Wertungsgericht.

Art 15 Die Aufgaben der Sekretäre/Sekretärinnen

Die Sekretäre/Sekretärinnen müssen das CoP und das Bewertungssystem kennen. Sie werden in der Regel vom Organisationskomitee bestimmt.

Die Sekretäre/Sekretärinnen sind Teil des Bewertungsgremiums und müssen daher die gleichen Erwartungen hinsichtlich Verhalten und Präsentation erfüllen wie die Wertungsrichter*innen.

Die Sekretäre Sekretärinnen unterstützen die Wertungsrichter*innen bei der Anwendung des Bewertungssystems. Sie sollten auch mit dem Organisationskomitee in Kontakt stehen, um einen reibungslosen Ablauf des Wettkampfs zu gewährleisten.

Art 16 Sitzordnung der Wertungsgerichte

Die Wertungsrichter*innen werden an einem Ort und in einem Abstand zum Gerät sitzen, der eine ungehinderte Sicht auf die gesamte Darbietung ermöglicht und ihnen erlaubt, alle ihre Bewertungsaufgaben wahrzunehmen.

Boden – Frontales

E4	E3	E2	E1	Sek	CD1
----	----	----	----	-----	-----

Wertungsgericht

Das Frontale Wertungsgericht soll in einer Linie mit der Mitte der Bodenfläche positioniert und wie in den Gerätevorschriften dargestellt erhöht sein.

Boden – Seitliches

CD2	CD3	CD4
-----	-----	-----

Wertungsgericht

Die Wertungsrichter*innen für CD2, CD3 und CD4 sollen rund um die Bodenfläche positioniert werden, um die bestmögliche Sicht (Seitenansicht) zu gewährleisten.

Tumbling/ Trampolin

E4	E3	E2	E1	Sek	CD1	CD2
----	----	----	----	-----	-----	-----

Am Tumbling und Trampolin sollen die Wertungsrichter*innen an einem einzigen Tisch platziert werden. Die CD Wertungsrichter*innen sollten sich auf der gleichen Seite wie die sich nähernden Turner*innen befinden.

Die Geräte Supervisors sollten dort sitzen, wo sie einen angemessenen und tatsächlichen oder virtuellen Blick auf die Darbietung haben und für Fragen des Wertungsgerichts erreichbar sind.

Variationen in der Sitzanordnung sind je nach den gegebenen Bedingungen in der Wettkampfhalle möglich.

ABSCHNITT 5 – REGELN UND AUFGABEN DER SUPERIOR JURY

Bei offiziellen European Gymnastics Turnwettkämpfen wird das Mitglied des Technischen Komitees für TeamGym (oder die von diesem Komitee zugewiesenen Wertungsrichter*innen der Kategorie 1) die Superior Jury bilden und kann als Geräteaufsicht an den verschiedenen Geräten fungieren.

Art 17 Superior Jury

17.1 Rolle und Aufgaben des/der Präsidenten/Präsidentin der Superior Jury

Der Präsident des Technischen Komitees von TeamGym oder dessen Vertreter wird als Vorsitzender der Superior Jury fungieren. Die Verantwortlichkeiten umfassen:

- a) Die gesamte technische Leitung des Wettkampfs gemäß den Technical Regulations.
- b) Die Einberufung und Leitung von Wertungsrichter*innen Meetings und Schulungen.
- c) Die Anwendung der Bestimmungen der Bewertungsrichtlinien, die für diesen Wettkampf relevant sind.
- d) Die Sicherstellung, dass der im Arbeitsplan veröffentlichte Zeitplan eingehalten wird.
- e) Die Kontrolle der Arbeit der Geräte Supervisors und das Eingreifen, falls erforderlich.
- f) Die Bearbeitung von Einsprüchen, wie hierin dargelegt (siehe Art 9).
- g) In Zusammenarbeit mit den Mitgliedern der Superior Jury Warnungen auszusprechen oder jede Person in einer Bewertungsrolle, die als unzureichend angesehen wird oder ihren Eid gebrochen hat, zu ersetzen.
- h) Eine Analyse zusammen mit dem TK durchzuführen, um Bewertungsfehler und Bewertungsvorurteile zu bewerten und, falls erforderlich, die Ergebnisse der Disziplinarkommission von European Gymnastics vorzulegen.
- i) Die Überprüfung der Geräte gemäß den TeamGym-Ausrichtungsrichtlinien zu beaufsichtigen (Equipment Directives).
- j) Die Validierung des Bewertungssystems zu überwachen.
- k) Unter ungewöhnlichen oder besonderen Umständen einen Wertungsrichter*innen für den Wettkampf zu ersetzen.
- l) Einen Bericht an das Exekutivkomitee von European Gymnastics vorzulegen, der so schnell wie möglich, jedoch spätestens 30 Tage nach der Veranstaltung, an das Büro von European Gymnastics gesendet werden muss und folgendes enthält:
 - Allgemeine Bemerkungen zum Wettkampf, einschließlich besonderer Vorkommen und Schlussfolgerungen für die Zukunft
 - Analysen der Leistung der Wertungsrichter*innen
 - Detaillierte Liste aller Interventionen und Notenanpassungen
 - Technische Analysen der Bewertungen der D Wertungsrichter*innen

17.2 Rolle und Pflichten der Mitglieder der Superior Jury

Die Mitglieder des Technischen Komitees für TeamGym oder ihre Vertreter fungieren als Mitglieder der Superior Jury und/oder als Geräte Supervisor. Ihre Aufgaben umfassen:

- a) Teilnahme an der Leitung der Wertungsrichter*innen Meetings und Schulungen sowie Anleitung der Wertungsrichter*innen, um die korrekte Arbeit an ihren jeweiligen Geräten durchzuführen.
- b) Anwendung der Richtlinien für die Wertungsrichter*innen Kontrolle mit Fairness, Konsistenz und vollständig in Übereinstimmung mit den derzeit gültigen Vorschriften und Kriterien.
- c) Überwachung der Gesamtevaluation und der Endnoten für jedes Team.
- d) Überprüfung bei Training, Aufwärmen und Wettkampf verwendeten Geräte gemäß den European Gymnastics Equipment Directives, vor Beginn des Wettkampfs.
- e) Überprüfung und Validierung des Onlinesystems
- f) Überprüfung und Validierung der Videoaufzeichnungssysteme.
- g) Überprüfung und Genehmigung der Sitzordnung der Wertungsrichter*innen, einschließlich Erfrischungen usw.

17.3 Verfahren für alle Interventionen

Die Intervention der Aufsichtsführer kann nur über den Präsidenten der Superior Jury erfolgen (außer bei Einsprüchen, siehe TR).

Im Falle einer Intervention muss der Präsident der Superior Jury die betroffenen Wertungsrichter*innen kontaktieren und sie über die vom Supervisor vergebenen Note informieren. Den Wertungsrichtern/Wertungsrichterinnen steht es frei, ihre Punktzahl zu ändern. Falls die Wertungsrichter*innen entscheiden, die Note nicht zu ändern, kann der Präsident der Superior Jury diese überstimmen.

Der Präsident der Superior Jury hat alle Interventionen und Änderungen der Noten zu protokollieren. Dies muss im Bericht über die Veranstaltung enthalten sein.

17.3.1 D Note

Die Intervention des/der Präsidenten/Präsidentin der Superior Jury erfolgt:

- Im Falle eines Einspruchs
- Im Falle eines unmöglichen Ergebnisses
- Im Falle einer Abweichung zwischen der Bewertung des Supervisors und der D Note der Wertungsrichter*innen, wird der Supervisor das CD Wertungsrichtergremium anweisen, ihre Noten nochmals zu überprüfen. Jede weitere Intervention in diesem Fall erfolgt über den/die Präsidenten/Präsidentin der Superior Jury.



TEIL II

Die Bewertung der Übungen

ABSCHNITTE 6-7

TEIL II – DIE BEWERTUNG DER ÜBUNGEN

ABSCHNITT 6 – REGELN DIE BENOTUNG BETREFFEND

Art 18 Inhalt der D Note

Die maximale D Note ist offen und wird durch die Anzahl der Elemente, die ausgeführt werden dürfen, eingeschränkt. Die D Note ist die Summe aller Schwierigkeitswerte der gegebenen Elemente aus der Tabelle der Schwierigkeit für das spezifische Gerät.

Die Schwierigkeitswerte (DVs) sind die Werte aus der Tabelle der Schwierigkeit in den Anhängen.

18.1 Anerkennung der Schwierigkeitselemente (DV)

- a) Das CD Wertungsgericht wird den Schwierigkeitswert des Elements anerkennen, es sei denn, es liegt ein Versagen bei der Erfüllung der technischen Anforderungen vor. Auf dem Boden werden nur die im Wertungsblatt gekennzeichneten Elemente berücksichtigt.
- b) Um den Schwierigkeitswert (DV) zu erhalten, muss ein Element gemäß der Beschreibung der Körperposition in der Tabelle der Schwierigkeiten ausgeführt werden.

18.2 Anerkennung der geturnten Elemente

- a) Am Boden
 - Elemente werden anerkannt, wenn sie den Anforderungen im Anhang 1 entsprechen.
 - Der DV besteht aus maximal acht verschiedenen Elementen aus den folgenden Gruppen:
 - Gleichgewichtselemente
 - Jumps/leaps/hops
 - Akrobatische Elemente
 - Gruppen Elemente
 - Beweglichkeitselemente
 - Alle anerkannten Elemente müssen im Wertungsblatt vermerkt werden.
- b) Am Tumbling und Trampolin
 - Elemente werden anerkannt, wenn sie den Anforderungen in den Anhängen A3, A4 and A5 entsprechen.

18.3 Neue Elemente

Die Verbände werden ermutigt, neue Elemente einzureichen, die noch nicht gezeigt wurden und/oder noch nicht in der Schwierigkeitstabelle aufscheinen.

Neue Elemente können jederzeit während des Jahres per E-Mail an das TG-TC über European Gymnastics gesendet werden. Neue Elemente müssen spätestens zwei Monate vor den Meisterschaften eingereicht werden.

- a) Der Antrag auf Bewertung muss von einer technischen Zeichnung sowie einem Video begleitet werden.
- b) Um als neues Element anerkannt zu werden, muss das Element erfolgreich bei einer Europameisterschaft gezeigt werden.
- c) Die Entscheidung wird dann so schnell wie möglich schriftlich an den Verband kommuniziert.
- d) Die Wertungsrichter*innen werden vor dem jeweiligen Wettkampf informiert.

Art 19 Inhalt der E Note

Die maximale E Note beträgt 10,0 für die Perfektion der Ausführung. Ein Bonus von 0,1 kann zur Ausführungsnote der Wertungsrichter*in hinzugefügt werden, aber die Bewertung darf 10,0 nicht überschreiten.

Die Abzüge in der Ausführung sind in den jeweiligen Geräteeinheiten beschrieben.

ABSCHNITT 7 – BERECHNUNG DER NOTE

Art 20 Regeln für die Berechnung der Note

20.1 Allgemein

Die Regeln, die die Bewertung der Übungen und die Festlegung der Endnote betreffen, sind für die Qualifikation und das Finale identisch.

20.2 Aufteilung der Punkte

	Boden	Tumbling/Trampolin
Komposition (C)	3.0	2.0
Schwierigkeit (D)	Offen	Offen
Ausführung (E)	10.0	10.0

20.3 Berechnung der CD Note am Boden

20.3.1 C Note

- Nach jeder Übung berechnen die Wertungsrichter*innen ihre C Note auf eine Dezimalstelle und reichen diese beim HJ (CD1) ein.
- Die Endnote der Wertungsrichter*innen werden eingereicht und ohne Bezug auf Toleranzen akzeptiert.
- Die finale Endnote des C Wertungsgerichts ist der Durchschnitt der beiden mittleren Noten (auf eine Dezimalstelle).

20.3.2 D Note

- Während der Übung geben die Wertungsrichter*innen ihr Feedback (Voll, Halb, Nein) zu jedem Schwierigkeitselement und geben es in den Computer ein. Wenn keine Computer verwendet werden, übermitteln die Wertungsrichter*innen ihr Feedback auf Papier an den CD1.
- Um die D Note zu berechnen, wird der CD1 die Eingaben aller 4 Wertungsrichter*innen überprüfen, um das Ergebnis jedes Schwierigkeitselements zu bestimmen.
- Die finale D Note des Wertungsrichtergremiums ist die Summe der gegebenen Werte der Schwierigkeitselemente. Der gegebene Wert pro Element ist der Durchschnitt der beiden mittleren Werte (auf zwei Dezimalstellen gerundet).

20.4 Die Berechnung der CD Note an Tumbling/Trampolin

- Nach jeder Übung, berechnen die Wertungsrichter*innen ihre C und D Note auf eine Kommastelle genau. Siehe Art 27.1 und 28.2 für Tumbling und Art 32.1 und 33.2 für Trampolin.
- Die Toleranz für C und D Noten zwischen den Wertungsrichtern/Wertungsrichterinnen beträgt 0,2.

- c) Wenn sie innerhalb der Toleranz liegen, ist die Endnote der Durchschnitt der eingereichten C und D Noten (als zwei separate Wertungen, berechnet auf zwei Dezimalstellen).
- d) Wenn sie nicht innerhalb der Toleranz liegen, wird der CD1 eine Sitzung einberufen, in der die Unterschiede für jede Runde verglichen werden.
- e) Wenn die Wertungsrichter*innen sich nicht einigen können, wird die Basisnote verwendet (berechnet auf drei Dezimalstellen).

20.5 Die Berechnung der CD Basis Note

Basis Note für ein zweiteiliges Wertungsgericht an Tumbling und Trampolin

$$\text{Basis Note} = \frac{(\text{Durchschnitt der 2 Noten} + \text{Note des CD1})}{2}$$

Beispiel für ein zweiteiliges CD Wertungsgericht wenn die C Note nicht in Toleranz ist:

Wertungsrichter*in CD1 C Note 1,6

Wertungsrichter*in CD2 C Note 1,3

Die Noten bleiben außerhalb der erlaubten Toleranz, deshalb wird die Basis Note verwendet.

$$\text{Die C Endnote} = \text{Die Basis Note} = \frac{(1.45 + 1.6)}{2} = \mathbf{1.525} \text{ (auf 3 Dezimalstellen genau)}$$

20.6 Die Berechnung der E Note des Wertungsgerichts

- a) Nach jeder Übung berechnen die Wertungsrichter ihre Note auf eine Dezimalstelle und reichen diese beim E1 ein.
- b) Der E1 überprüft die Noten, um festzustellen, ob sie innerhalb der Toleranz liegen. Die zulässige Toleranz zwischen den Noten aller Wertungsrichter*innen und den beiden mittleren Noten für Boden, Tumbling und Trampolin sind in der untenstehenden Tabelle angegeben.
- c) Wenn sie innerhalb der Toleranz liegen, ist die Endnote der Durchschnitt der beiden mittleren Punktzahlen (auf zwei Dezimalstellen gerundet).
- d) Wenn sie nicht innerhalb der Toleranz liegen, wird der E1 entweder eine Besprechung einberufen oder das Anliegen mit einem/r einzelnen Wertungsrichter*in besprechen.
 - Für den Boden werden die E Abzüge während der gesamten Übung verglichen.
 - Für Tumbling und Trampolin werden die Unterschiede pro Runde bewertet.
- e) Wenn sich die Wertungsrichter*innen nicht einigen können, wird die Basisnote verwendet (berechnet auf drei Dezimalstellen).

Toleranz für die E Endnote zwischen den Wertungsrichter*innen

E Endnote zwischen	Erlaube Toleranz für die mittleren Noten	Erlaubte Toleranz für die Noten aller Wertungsrichter*innen
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

20.6.1 Die Berechnung der E Basisnote

Basis Note für das E Wertungsgericht

$$\text{Basis Note} = \frac{(\text{Durchschnitt der mittleren 2 Noten} + \text{Note des E1})}{2}$$

Beispiel für ein vierteiliges E Wertungsgericht:

Wertungsrichter*in E1 8,3*

Wertungsrichter*in E2 8,9

Wertungsrichter*in E3 8,3

Wertungsrichter*in E4 8,8*

Die endgültige E Note beträgt 8,55, aber die mittleren beiden Noten bleiben außerhalb der zulässigen Toleranz, sodass die Basis Note verwendet wird.

$$\text{Die E End Note} = \text{Die Basis Note} = \frac{(8,55 + 8,3)}{2} = 8,425 \text{ (auf 3 Dezimalstellen)}$$

20.7 Die Berechnung der Note an jedem Gerät

- Die Endnote an jedem Gerät wird unter Verwendung der drei separaten Bewertungen der Wertungsrichtergremien festgelegt - einer C Note, D Note und E Note.
- Das CD Wertungsgericht legt C Note und D Note fest.
 - Die C Note basiert auf den Kompositionsanforderungen.
 - Die D Note ist eine Bewertung des Schwierigkeitsinhalts der Übung.
- Das E Wertungsgericht bewertet die E Note basierend auf der Ausführung der Übung.
- Der HJ (E1 und CD1) berechnet die Endnote auf drei Dezimalstellen genau.
- Die Endnote eines Geräts ist die Addition der C Note, D Note und E Note, abzüglich etwaiger Abzüge des E1, berechnet auf drei Dezimalstellen genau.

Beispiel für eine Boden Jury:

Endnote am Gerät = C Note + D Note + E Note – Head Judge Abzüge (HJ)

C Note	Komposition	0,2 Abzug von 3,0	2,800
D Note	Schwierigkeit	Summe aller anerkannten Elemente	5,700
E Note	Ausführung	1,6 Abzug von 10,0	8,400
Head Judge (E1) Abzüge			<u>-0,000</u>
Geräte Endnote			16,900

20.8 Die Berechnung der Endnote für jedes Team

- Die finale Endnote für jedes Team ist die Summe der Noten der drei Geräte Boden, Tumbling und Trampolin, abzüglich etwaiger Strafen, die durch die obere Jury verhängt werden.
- Beispiel zur Berechnung der finalen Endnote

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

Boden	16,900
Tumbling	15,725
Trampolin	18,400
Superior Jury (SJ) Strafen	<u>-0,000</u>
Endnote des Teams	51,025



TEIL III

Die Geräte

ABSCHNITTE 8-10

TEIL III – DIE GERÄTE

ABSCHNITT 8 - BODEN

Art 21 Gerätespezifische Anforderungen

21.1 Allgemeine Anforderungen

- a) Die Bodenübung ist eine Übung für das gesamte Team, die zu Musik gezeigt wird.
- b) Das Zeitlimit für die Bodenübung liegt zwischen 2 Minuten und 15 Sekunden und 2 Minuten und 45 Sekunden.
- c) Das gesamte Programm muss innerhalb der Bodenfläche ausgeführt werden.
- d) Betreten der Bodenfläche:
 - Das Team muss in die Wettkampfarena joggen, wenn die Wettkampforganisatoren sie dazu anweisen.
 - Das Team stellt sich am Rand der Bodenfläche auf, wo sie auf die grüne Flagge/ das Licht warten.
 - Nach der grünen Flagge/dem Licht joggt das Team zur Startposition auf die Bodenfläche.
 - Das Team beginnt die Übung, wenn die Musik startet.

21.2 Anforderungen der Komposition (3,0)

- a) Die Anforderungen in der Kompositionsnote besteht aus drei verschiedenen Kompositionsanforderungen. Diese Anforderungen sind:
 - Rhythmische Sequenz (RS)
 - Bewegungsrichtungen
 - Seitwärts (\leftrightarrow)
 - Rückwärts (\uparrow)
 - Formationen
 - Acht verschiedene Formationen
 - Eine große Formation (LF)
 - Eine Kleine Formation (SF)
 - Eine bewegte Kurvenformation (CF)
- b) Alle Kompositionsanforderungen müssen im Wertungsblatt mit der in Klammern angegebenen Abkürzung/Symbol gekennzeichnet werden.

21.3 Anforderungen an die Schwierigkeit (Offener Wert)

- a) Der Schwierigkeitswert setzt sich aus acht (8) verschiedenen Schwierigkeitselementen aus allen folgenden Kategorien zusammen:
 - Gleichgewichtselemente (2 oder 3)
 - Jumps, Leaps und Hops (1 oder 2)
 - Akrobatisches Element (1 oder 2)
 - Gruppenelement (1)
 - Beweglichkeitselement (1)
- b) Diese Elemente müssen alle im Wertungsblatt vermerkt werden und sollten 8 (aus den oben genannten Kategorien) nicht überschreiten (Siehe Art 23.3).
- c) Alle Elementwerte und Schwierigkeitsanforderungen sind in der Tabelle der Schwierigkeit im Anhang 1 aufgeführt.
- d) Die Auswahl der Elemente im Programm sollte niemals auf Kosten von Stil und technischer Präzision zugunsten der Schwierigkeit erfolgen. Die ausgewählten Elemente sollten immer dem Wissen und der Reife der Turner*innen entsprechen.

21.4 Anforderungen an die Ausführung (10,0)

- a) Ausführungsabzüge können unter den folgenden Überschriften vorgenommen werden:
 - Zusammengefasste Ausführungsabzüge
 - Synchronisation gemäß der Choreographie
 - Einheitlichkeit in der Ausführung
 - Amplitude und Bewegungsweite
 - Balance und kontrollierte Ausführung
 - Präzision in Formationen
 - Zusätzliche Ausführungsabzüge:
 - Dynamische Ausführung
 - Bewegungen, die nicht zur Musik passen
 - Lini Verstöße
 - Falsche Anzahl Turner*innen
- b) Alle Abzüge werden von 10,0 subtrahiert.
- c) Ein Bonus von 0,1 kann zur Ausführungsnote des/der Wertungsrichters/Wertungsrichterin hinzugefügt werden.

Art 22 Komposition (3,0)

22.1 Allgemein

- a) Die Kompositionsnote (C Note) wird vom CD Wertungsgericht berechnet.
- b) Die Kompositionsnote wird nur von den C Komponenten berechnet, die auf dem Wertungsblatt markiert sind. Jede Komponente muss einmal neben der Formation markiert werden, in der sie ausgeführt wird. Wenn mehrere Komponenten auf dem Wertungsblatt markiert sind, wird nur die erste jeder Komponente berücksichtigt.
- c) Der maximale Abzug für die Komposition beträgt 3,0.

22.2 Definitionen für Kompositionsanforderungen

22.2.1 Rhythmische Sequenz (RS) (0,4)

- a) Es gibt die Anforderung, eine RS (Rhythmische Sequenz) auszuführen, die eine kontinuierlich bewegte Sequenz über die Fläche darstellt.
- b) Während der Sequenz müssen sich alle Turner*innen gleichzeitig über die Fläche bewegen. Sie können von Seite zu Seite, von hinten nach vorne, von vorne nach hinten oder diagonal von Ecke zu Ecke reisen. Die Anzahl der Elemente ist optional.
- c) Sich über die Fläche bewegen bedeutet, dass der Schwerpunkt jedes/jeder Turners/Turnerin sich ohne Pausen (oder Stopps) in der Sequenz über bewegen muss.
- d) Schwierigkeitselemente (Elemente aus Anhang 1) sind in der RS nicht erlaubt.
- e) Das gesamte Team muss die gleiche Sequenz ausführen (Spiegelbildliche Darstellung ist erlaubt).
- f) Die Start- und Endpositionen beim Bewegen von einer Seite zur anderen, von hinten nach vorne oder von vorne nach hinten dürfen für jede/n Turner*in nicht weiter als 3 m vom Rand der Fläche entfernt sein. Bei einer diagonalen RS beträgt der Abstand maximal 5 m von der Ecke der Fläche, gemessen als Radius eines Kreises mit Zentrum in der Ecke der Fläche.
- g) Die RS kann in einer, zwei oder drei Gruppen ausgeführt werden, die jeweils aus mindestens 3 Turnern/Turnerinnen bestehen. Die Gruppen dürfen von verschiedenen Positionen auf der Fläche starten und unterschiedliche RS Wege wählen.
- h) Das Ändern der Formation während der Sequenz ist erlaubt.
- i) Start und das Ende der RS müssen auf dem Wertungsblatt für die Bodenübung mit den Buchstaben „RS→“ für den Start und „RS←“ für das Ende gekennzeichnet werden. Die RS sollte in einer Formation dargestellt werden, es sei denn, die Form der Formation ändert sich während der RS.
- j) Abzug von 0,4, wenn die RS fehlt oder nicht der Definition entspricht.

22.2.2 Bewegungsrichtungen seitwärts und rückwärts ↔, ↑ (0,8)

- a) Das Bodenprogramm muss zwei verschiedenen Bewegungsrichtungen beinhalten in denen die Turner*innen sich bewegen: seitwärts und rückwärts.
- b) In beiden Bewegungsrichtungen müssen drei verschiedene Bewegungen oder Elemente nacheinander in einer Sequenz ausgeführt werden.
- c) Die Bewegungen oder Elemente müssen sich deutlich voneinander unterscheiden und dürfen keine Variationen desselben Elements sein. Zum Beispiel erfüllt Chassé wiederholt mit unterschiedlichen Armbewegungen nicht die Anforderungen.
- d) In der seitlichen Bewegungsrichtung führt die Seite des Körpers (links oder rechts). Es ist erlaubt, dass sich einige Turner*innen nach rechts und einige nach links gleichzeitig bewegen.
- e) In der Bewegungsrichtung rückwärts müssen die Elemente mit dem Rücken des Körpers führend ausgeführt werden.
- f) Drehen (>45°) ist während der Bewegungsrichtung nicht erlaubt.
- g) Einfache Schritte, um die verschiedenen Bewegungen oder Elemente innerhalb der Bewegungsrichtungen zu verbinden, sind erlaubt, werden aber nicht zu den drei geforderten Bewegungen oder Elementen gezählt.
- h) Schwierigkeitselemente (Elemente aus Anhang 1) sind in den Bewegungsrichtungen nicht erlaubt.
- i) Alle Turner*innen müssen zur gleichen Zeit die gleiche Sequenz für jede Bewegungsrichtung ausführen (Spiegelbildliche Darstellung ist erlaubt).
- j) Alle in der Rhythmischen Sequenz ausgeführten Bewegungsrichtungen werden nicht gezählt.
- k) Jede Ebene (seitwärts und rückwärts) darf auf dem Wertungsblatt nur einmal mit Pfeilen ↔, ↑ markiert werden.
- l) Der Abzug pro fehlender Bewegungsrichtung (rückwärts oder seitwärts) beträgt 0,4.

22.2.3 Formationen (2,0)

- a) Acht verschiedene Formationen
 - Es müssen mindestens acht Formationen in der Bodenübung gezeigt werden.
 - Formationen werden als unterschiedlich gezählt, wenn die Form unterschiedlich ist. Eine bloße Veränderung der Größe, Orientierung oder Position der Formation macht sie nicht unterschiedlich (z.B. wird ein kleiner Kreis als gleichwertig zu einem großen Kreis gezählt, und ein Kreis auf der linken Seite des Raumes wird als gleichwertig zu einem Kreis auf der rechten Seite des Raumes gezählt).
 - Formationen können statisch oder beweglich sein, sollten jedoch lange genug gehalten werden, um eindeutig identifizierbar zu sein.
 - Jede Formation (andere Form) muss auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet werden.
 - Abzug von 0,2 für jede fehlende Formation.

Große Formation (LF)

- Es muss mindestens eine große Formation vorhanden sein, bei der alle Turner*innen mit gleichmäßigem Abstand platziert sind, um eine klare Form (nicht mehrere Gruppen) zu präsentieren. Alle Turner*innen zusammen bilden eine Form, bei der jede*r Turner*in so platziert ist, dass kein*e Turner*in oder keine Gruppe von Turnern/Turnerinnen isoliert ist/sind.
- Die Größe der Formation muss mindestens von einer Seite zur anderen und von hinten nach vorne betragen (nicht weiter als 1 m von jeder Bodenmarkierung).
- Eine diagonale Linie von Ecke zu Ecke wird nicht als große Formation gezählt
- Die große Formation muss auf dem Wertungsblatt mit den Buchstaben LF gekennzeichnet werden.
- Abzug von 0,2 für fehlende große Formation

b) Kleine Formation (SF)

- Es muss mindestens eine kleine Formation (kompakt) vorhanden sein, bei der alle Turner*innen in einer Form (nicht in mehreren Gruppen) platziert sind.
- Die Größe der Formation darf nicht größer als 4 m x 4 m sein.
- Die Kleine Formation muss im Wertungsblatt mit SF markiert werden.
- Abzug von 0,2 für fehlende kleine Formation

c) Kurvenformation in Bewegung (CF)

- Es muss mindestens eine Kurvenformation in Bewegung vorhanden sein, an der alle Turner*innen teilnehmen.
- Eine Formation wird als Kurvenformation in Bewegung gezählt, wenn der Weg, auf dem sich die Turner*innen bewegen, eine deutliche Kurve darstellt und die Turner*innen einander entlang dieser Kurve folgen.
- Die Kurve muss deutlich sichtbar sein und mindestens drei Elemente oder Bewegungen enthalten.
- Die Größe und die Form der Kurve können sich während der Bewegung ändern.
- Das gesamte Team kann eine Formation zusammen ausführen oder zwei separate Kurven in zwei Gruppen. Die Mindestanzahl an Turner*innen in einer Kurvenformation beträgt vier.
- Der Beginn der Kurvenformation (die erste Form) muss auf dem Wertungsblatt mit den Buchstaben CF gekennzeichnet werden.
- Abzug von 0,2 für fehlende Kurvenformation

22.3 Zusammenfassung der Kompositionsanforderungen

Kompositionsanforderungen	Abzug
1. Rhythmische Sequenz	0,4
2. Bewegungsrichtungen	
- Bewegungsrichtung seitwärts	0,4
- Bewegungsrichtung rückwärts	0,4
3. Formationen	
- Acht verschiedene Formationen	0,2/fehlende
- Große Formation	0,2
- Kleine Formation	0,2
- Bewegte Kurvenformation	0,2

Art 23 Schwierigkeit (Offener Wert)

23.1 Allgemein

- Der Schwierigkeitswert (D Wert) wird vom CD Wertungsgericht berechnet.
- Der Schwierigkeitswert wird nur aus den D Elementen gezählt, die in der Tabelle der Schwierigkeit im Anhang 1 aufgeführt und im Wertungsblatt gekennzeichnet sind. Jedes erforderliche Element darf nur einmal gekennzeichnet werden.

23.2 Zusammensetzung des Schwierigkeitswerts

- Der Schwierigkeitswert besteht aus nicht mehr als acht verschiedenen Elementen aus den folgenden Kategorien:
 - Gleichgewichtselemente 2 oder 3 Elemente inklusive Handstand
 - Jumps/Hops/Leaps 1 oder 2 Element(e)
 - Akrobatische Elemente 1 oder 2 Element(e)
 - Gruppenelement 1 Element
 - Beweglichkeitselement 1 Element
- Die Elementwerte und die Anforderungen an die Schwierigkeit sind in der Tabelle der Schwierigkeit aufgeführt. (Siehe Anhang 1)
- Bei jumps/leaps/hops, akrobatischen Elementen und Gruppenelementen kann der angegebene Schwierigkeitswert um 0,2 erhöht werden, indem Bewegungen hinein und hinaus aus dem Element hinzugefügt werden (Siehe Art 23.6)
- Mindestens drei (3) der Schwierigkeitselemente müssen nach 1 Minute und 30 Sekunden ausgeführt werden, um den Wert für diese letzten drei Elemente zu erhalten. (Schwierigkeitselemente Verteilung, Siehe Art 23.5 f).

- e) Die Werte der Gleichgewichtselemente (einschließlich Handstand), jumps/leaps/hops, akrobatische Elemente, Gruppenelement und das Beweglichkeitselement werden alle für den Schwierigkeitswert des Teams addiert.

23.3 Kennzeichnung der Schwierigkeitselemente und Werte

- a) Das Team darf auf dem Wertungsblatt nicht mehr als acht Schwierigkeitselemente kennzeichnen. Nur die gekennzeichneten Elemente werden für die Schwierigkeitsnote gezählt. Die Elemente müssen in der richtigen Ausführungsreihenfolge neben der Formation, in der die Elemente gezeigt werden, gekennzeichnet sein.
- b) Das Team kann mehr als acht Schwierigkeitselemente ausführen, jedoch dürfen diese zusätzlichen Elemente nicht auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet werden. Wenn mehr als die erlaubte Anzahl von Elementen auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet sind, wird nur das erste Element bzw. werden die ersten Elemente jeder Kategorie zur Berechnung des DV berücksichtigt.
- c) Die Schwierigkeitselemente müssen korrekt mit der Code-Nummer gekennzeichnet werden und sollten, wo immer möglich, auch das Symbol zeigen. Die Elemente, die mit "Bewegungen hinein und heraus" ausgeführt werden, müssen mit einem + gekennzeichnet werden, z. B. G801+.
- d) Der Buchstabe vor der Code-Nummer erklärt die Elementgruppe/Kategorie:
- HB = Handgestütztes Gleichgewichtselement
 - DB = Dynamisches Gleichgewichtselement
 - SB = Stehendes Gleichgewichtselement
 - J = Jumps/Hops/Leaps
 - A = Akrobatisches Element
 - G = Gruppenelement
 - F = Beweglichkeitselement
- e) Die erste(n) Code-Nummer(n) beziehen sich auf den Wert des Elements.
- f) Die letzten beiden Zahlen beziehen sich auf die Zeilennummer in der Schwierigkeits-Tabelle.

23.4 Präsentationsanforderungen

- a) Alle Turner*innen im Team müssen die gleichen Schwierigkeitselemente mit der gleichen Code-Nummer ausführen. Spiegelbildliche Ausführung ist erlaubt (z.B. eine Pirouette mit unterschiedlichen Beinen ausführen). Im Gruppenelement dürfen die verschiedenen Gruppen unterschiedliche Arten von Elementen wählen, jedoch muss die Code-Nummer dieselbe sein.
- b) Die Schwierigkeitselemente müssen von allen Turner*innen gleichzeitig gemäß der Choreografie ausgeführt werden. „Gemäß der Choreografie“ bedeutet, dass das Element choreografiert ist, um gleichzeitig ausgeführt zu werden. Wenn beispielsweise jemand im Programm verspätet ist, aber das Element dann etwas später als die anderen korrekt ausführt, erhält das Team dennoch den Wert des Elements (obwohl Abzüge für die Verspätung erfolgen).

- c) Die Ausführung jedes Schwierigkeitselements muss den Schwierigkeitsanforderungen entsprechen (siehe Anhang 1), andernfalls wird es nicht als Schwierigkeitselement gewertet.

23.5 Reduktion des Schwierigkeitswerts des Elements (DV)

- a) Der volle Schwierigkeitswert (DV) eines Elements wird nur vergeben, wenn alle Turner*innen das Element gemäß den Schwierigkeitsanforderungen ausführen.
- b) Wenn alle Turner*innen versuchen, das Element auszuführen, aber eine oder zwei Turner*innen scheitern, erhält das Team die Hälfte des DV des Elements. Die einzige Ausnahme bildet das Gruppenelement, das von allen Turner*innen korrekt ausgeführt werden muss.
- c) Wenn drei oder mehr Turner*innen das Element nicht korrekt ausführen, beträgt der DV für das Element für das Team null.
- d) Es sind nicht mehr als drei Schritte (gehen oder laufen) unmittelbar vor einem Schwierigkeitselement oder einer Reihe verknüpfter Schwierigkeitselemente gemäß der Choreografie erlaubt. Chassés und Hopser werden nicht in die drei Schritte eingerechnet. Wenn eine oder zwei Turner*innen zu viele Schritte machen, erhält das Team die Hälfte des DV des Elements. Wenn drei oder mehr Turner*innen z.B. 4 Schritte vor einem Sprung machen, beträgt der DV für das Element null.
- e) Ein*e Turner*in muss das Element ausreichend einleiten, um ihr Engagement für das Erreichen des DV zu zeigen. Das Ergebnis ist kein Faktor bei der Bestimmung eines legitimen „Versuchs“ des Elements. Ein legitimer Versuch wird gemäß den Schwierigkeitsanforderungen bewertet. Ein illegitimer Versuch (kein ernsthafter Versuch) führt zu einem DV von null für das Team für dieses Element.
- f) Die Schwierigkeitselemente müssen gleichmäßig im Bodenprogramm verteilt sein, dies wird als Schwierigkeitsverteilung (DD) bezeichnet.
 - Mindestens die letzten drei Schwierigkeitselemente müssen nach 1 Minute 30 Sekunden ausgeführt werden.
 - Die Zeit von 1 Minute 30 Sekunden muss im Wertungsblatt vermerkt werden, sodass klar erkennbar ist, welche Schwierigkeitselemente nach dieser Zeit ausgeführt werden.
 - Das Team verliert den Wert eines der letzten drei Schwierigkeitselemente, wenn sie vor dem Zeitlimit ausgeführt werden. Dies gilt sogar, wenn die Elemente korrekt ausgeführt werden.

23.6 Bewegungen hinein und hinaus aus Schwierigkeitselementen

- a) Es besteht die Möglichkeit, den D Wert in jumps/leaps/hops, akrobatischen Elementen und Gruppenelementen zu erhöhen, indem Bewegungen hinein und hinaus aus dem Element hinzugefügt werden.
- b) Bewegungen hinein und hinaus aus Elementen beziehen sich auf die Choreografie, die die Schwierigkeitselemente nahtlos miteinander verbindet.
- c) Die Bewegungen können zwischen den Turner*innen variieren.

- d) Schwierigkeitselemente müssen ohne Verzögerung in die Choreografie initiiert werden. Das bedeutet, dass es keine Stopps oder unnötigen Pausen geben darf. Die normalen Mechanismen zum Einleiten der Elemente sind erlaubt, z.B. ist es notwendig, sich vor dem Hochspringen nach unten zu bewegen.
- e) Es darf nur ein Schwierigkeitselement in derselben Sequenz verbunden werden.
- f) Bewegungen hinein:
 - Es muss eine kontinuierliche Bewegungssequenz von mindestens drei Bewegungen geben, bei der sich der Schwerpunkt der Turner*innen über die Bodenfläche bewegt.
 - Es ist erlaubt, einen Schritt für den Absprung zwischen der Choreografie und dem Schwierigkeitselement zu machen.
- g) Bewegungen hinaus:
 - Es muss eine kontinuierliche Bewegungssequenz von mindestens drei Bewegungen geben, bei der sich der Schwerpunkt der Turner*innen über die Bodenfläche bewegt.
 - Nach dem Schwierigkeitselement müssen die Turner*innen bereits darauf vorbereitet sein, die choreografierte Sequenz auszuführen, sobald beide Füße den Boden berührt haben.
- h) Wenn sowohl die Bewegungen hinein als auch die Bewegungen hinaus korrekt ausgeführt werden, erhält der Schwierigkeitswert des Elements einen zusätzlichen Wert von 0,2.
- i) Wenn eine*r der Turner*innen die Kriterien für die Bewegungen hinein und hinaus nicht erfüllt, wird der zusätzliche Wert von 0,2 nicht vergeben.
- j) Wenn die Kriterien für die Bewegungen hinein und hinaus erfüllt sind, wird er zusätzliche Wert von 0,2 für volle und halbe D Werte vergeben. Wenn der D Wert des Elements jedoch null ist, wird der zusätzliche Wert von 0,2 nicht vergeben.

23.7 Schwierigkeitselemente

23.7.1 Gleichgewichtselemente (DB, SB, HB)

- a) Eines der Gleichgewichtselemente muss ein Handstand (HB1001) sein, um in den DV einbezogen zu werden.
- b) Ein oder zwei weitere Gleichgewichtselemente können in den DV einbezogen werden.
- c) Wenn das Team sich entscheidet, zwei oder drei Gleichgewichtselemente zu turnen, müssen die gewählten Elemente aus verschiedenen Reihen im Anhang 1 stammen.

23.7.2 Jumps, Leaps und Hops (J)

- a) Ein oder zwei verschiedene Sprünge (jumps, leaps und hops) können zur Schwierigkeitsnote gezählt werden.
- b) Wenn das Team nur einen Sprung ausführt, kann es beliebig einen jump, leap oder hop wählen.

- c) Wenn das Team sich entscheidet, zwei Elemente aus dieser Kategorie auszuführen, muss eines davon ein Leap sein, während das andere frei gewählt werden kann.
- d) Die gewählten Elemente müssen aus verschiedenen Reihen in der Tabelle der Schwierigkeit stammen.

23.7.3 Akrobatische Elemente (A)

- a) Eins oder zwei verschiedene akrobatische Elemente können für den Schwierigkeitswert (DV) gewertet werden.
- b) Wenn das Team zwei akrobatische Elemente ausführt, müssen diese Elemente aus unterschiedlichen Elementgruppen (vorwärts, rückwärts oder seitwärts) stammen.
- c) Wenn zwei akrobatische Elemente aus derselben Elementgruppe auf dem Tarifblatt vermerkt sind, wird nur das erste (Reihenfolge der Markierung) zur Berechnung des Schwierigkeitswerts (DV) berücksichtigt.

23.7.4 Gruppenelement (G)

- a) Ein Gruppenelement kann für den DV angerechnet werden.
- b) Verschiedene Gruppen müssen Gruppenelemente zur gleichen Zeit mit der gleichen Code-Nummer ausführen, aber die Elemente müssen nicht identisch aussehen.
- c) Wenn das Gruppenelement nicht gemäß der Definition ausgeführt wird, beträgt der Wert für das Gruppenelement für das Team null (es wird kein halber DV vergeben).

23.7.5 Beweglichkeitselement (F)

Ein Beweglichkeitselement kann für den DV angerechnet werden.

Art 24 Ausführung (10,0)

24.1 Allgemein

- a) Der Ausführungswert (E Note) wird vom E Wertungsgericht berechnet.
- b) Zur Berechnung der E Note des/der Wertungsrichters/Wertungsrichterin werden alle zusammengefassten Ausführungsabzüge (Art 24.3) und zusätzlichen Ausführungsabzüge (Art 24.5) von 10,0 abgezogen.
- c) Jede*r Wertungsrichter*in vergibt eine Note mit einer Genauigkeit von 0,1.
- d) Ein Ausführungsbonus (Art 24.7) von 0,1 kann auf den eigenen E Note jedes/jeder Wertungsrichters/Wertungsrichterin vergeben werden.
- e) Die Abzüge des Head Judges (E1) werden von der Endnote für den Boden abgezogen.

24.2 Abzüge für zusammengefasste Ausführungsfehler

- a) Das Hauptprinzip besteht darin, die individuellen Ausführungsfehler zu identifizieren, die an einem bestimmten Punkt der Übung auftreten, und sie als gering, mittel oder groß zu klassifizieren. Anschließend wird für das Team der am besten geeignete Abzug auf der Grundlage der Anzahl der Turner*innen, die die Fehler gemacht haben, vorgenommen.
- b) Ein bestimmter Punkt der Übung bedeutet zum Beispiel:
- Rhythmische Sequenz
 - Sequenz in Bewegungsrichtungen
 - Übergänge
 - Schwierigkeitselemente

Beachten Sie, dass der maximale Abzug für einen bestimmten Punkt der Übung die Spalte „Schwere Fehler“ in der Tabelle unten nicht überschreiten darf.

Abzüge für zusammengefasste Ausführungsfehler				
Anzahl der Fehler ↓	Größe des Fehlers →	Geringe Fehler	Mittlere Fehler	Schwere Fehler
Ein*e Turner*in macht den Fehler		Sehr klein 0,1	Klein 0,2	Mittel 0,4
Weniger als die Hälfte des Teams macht Fehler		Klein 0,2	Mittel 0,4	Groß 0,7
Die Hälfte oder mehr des Teams macht Fehler		Mittel 0,4	Groß 0,7	Sehr groß 1,0

- c) Richtlinien zur Zusammenfassung von Ausführungsabzügen finden sich in Anhang 2.
- d) Ein Fehler kann nur einmal abgezogen werden, auch wenn er unter mehr als einer Kategorie von zusammengefassten Ausführungsabzügen eingeordnet werden könnte (Art 24.3).

24.3 Zusammengefasste Ausführungsabzüge

Siehe Anhang 2 für zusätzliche Details

24.3.1 Synchronisation gemäß der Choreografie

- a) Das Team sollte die Elemente zur gleichen Zeit ausführen, wenn dies gemäß der Choreografie vorgesehen ist.
- b) Abzüge: Gering/Mittel/Groß

24.3.2 Einheitlichkeit in der Ausführung

- a) Das Team sollte die gleichen Bewegungen und Elemente auf die gleiche Weise ausführen, es sei denn, die Choreografie diktiert eindeutig etwas anderes.
- b) Die Schwierigkeitselemente sollten auf die gleiche Weise ausgeführt werden, andernfalls wird dieser Abzug angewendet (z.B. unterschiedliche Beinspreizungen zwischen den Turner*innen in Gleichgewichtselementen oder Sprüngen).
- c) Abzüge: Gering/Mittel/Groß

24.3.3 Amplitude und Bewegungsweite

- a) Die Bewegungen im Bodenprogramm sollten mit optimaler Amplitude ausgeführt werden.
- b) Die Weite sollte in allen Bewegungen durch das gesamte Programm sichtbar sein, z.B. keine ungespannten Füße.
- c) Abzüge: Gering

24.3.4 Balance und kontrollierte Ausführung

- a) Das Bodenprogramm sollte mit Balance und Kontrolle ausgeführt werden.
- b) Zum Beispiel wird es einen Abzug für zusätzliche Schritte, Sprünge sowie Arm- und Beinbewegungen zur Erhaltung der Balance geben. Auch Abstützen mit der Hand und ein Stürze werden abgezogen.
- c) Abzüge: Gering/Mittel/Groß

24.3.5 Präzision in den Formationen

- a) Die Formationen sollten exakt sein (z.B. gerade Linien, wenn dies beabsichtigt ist).
- b) Alle Turner*innen sollten so platziert werden, dass die Form der Formation klar und korrekt gemäß den gezeichneten Formation im Wertungsblatt ist. Es genügt, dass die Form der Formation korrekt ist; die Turner*innen müssen nicht exakt so platziert werden wie die Punkte im Wertungsblatt.
- c) Abzüge: Gering

24.4 Zusammenfassung der Ausführungsabzüge, die zusammengefasst werden sollen

Ausführungsabzüge die zusammengefasst werden sollen	Gering	Mittel	Groß
1. Synchronisation gemäß Choreographie	x	x	x
2. Einheitlichkeit in der Ausführung	x	x	x
3. Amplitude und Bewegungsweite	x		
4. Balance und kontrollierte Ausführung	x	x	x
5. Präzision in den Formationen	x		

24.5 Zusätzliche Abzüge für Ausführungsfehler

24.5.1 Dynamische Ausführung (1,0)

- a) Mangel an fließenden Bewegungen beim Verbinden von Elementen
 - Die Ausführung der Bodenübung sollte Kontinuität zeigen und eine logische sowie natürliche Flüssigkeit vom Anfang bis zum Ende des Programms aufweisen.
 - Der Schwung sollte aus der vorhergehenden Bewegung genutzt werden, anstatt eine „neue“ Kraft zu erzeugen.
 - Jede*r Turner*in, die absichtlich die Kontinuität des Programms stört oder unterbricht, stillsteht oder nur wartet, wird jedes Mal abgezogen. Es ist jedoch erlaubt, kleinere Pausen einzulegen, während man sich auf das Ausführen von Gleichgewichtselementen vorbereitet oder Pausen einzubauen, die die Musik oder den Charakter der Choreografie verstärken. Diese kurzen Momente werden nicht abgezogen.
- b) Isolierte Bewegungen
 - Jede Turner*in oder Gruppe von Turner*innen, die Sequenzen mit sinnlosen isolierten Arm- oder Beinbewegungen ausführt, ohne dass der Körper beteiligt ist, wird immer zu einem Abzug führen. Es ist jedoch erlaubt, kurze Phasen isolierter Bewegungen einzubauen, die die Musik oder den Charakter der Choreografie verstärken. Diese kurzen Bewegungen werden nicht abgezogen.
- c) Einfacher Zugang zwischen Formationen:
 - Alle Übergänge (Wechsel von einer Formation in eine andere, z.B. Vorbereitung auf das Gruppenelement) müssen mit einfachem Zugang ausgeführt werden, ohne zusätzliche/große Schritte zu machen oder sich in unzureichenden Raum zu quetschen. Kein einfacher Zugang führt jedes Mal zu einem Abzug.
- d) Abzug von 0,1 für dynamische Ausführung, pro jedem gegebenen Punkt der Übung

24.5.2 Bewegungen, die nicht zur Musik passen (0,6)

- a) Es muss eine Beziehung zwischen der Musik und den ausgewählten Bewegungen bestehen. Das Programm muss das Gefühl vermitteln, „zu sehen, was man hört, und zu hören, was man sieht“. Die Bewegungen müssen hinsichtlich der Dynamik und des Charakters mit der Musik übereinstimmen.
- b) Abzug 0,2 für Teile des Programms, in denen keine Beziehung zwischen Bewegung und Musik besteht

24.5.3 Linienverstöße (0,1/jedes Mal)

- a) Das Übertreten der vorgeschriebenen Fläche (14 m x 16 m), d.h. das Berühren des Bodens mit einem Körperteil außerhalb der Markierung, führt jedes Mal zu einem Abzug.
- b) Die Randmarkierungen (die weiße Linie) sind Teil der Bodenfläche.
- c) Abzug 0,1 jedes Mal

24.5.4 Falsche Anzahl von Turner*innen (1,0 pro Turner*in)

- a) Bei zu wenigen oder zu vielen Turner*innen wird ein Abzug pro fehlendem/fehlender oder zusätzlichem/zusätzlicher Turner*in vorgenommen.
- b) Wenn ein gemischtes Team nicht die gleiche Anzahl männlicher und weiblicher Teammitglieder hat, wird ein Abzug pro fehlendem/fehlender oder zusätzlichem/zusätzlicher Turner*in angewendet.
- c) Nach einer Unterbrechung des Programms, die die Anzahl der Turner*innen reduziert, erfolgt kein Abzug wegen falscher Anzahl von Turner*innen (Siehe Art 25.1).
- d) Turner*innen dürfen während der Bodenübung nicht ersetzt werden (Siehe Art 25.7).
- e) Abzug 1,0 pro fehlender/fehlendem oder zusätzlicher/zusätzlichem Turner*in

24.6 Zusammenfassung der zusätzlichen Ausführungsabzüge

Zusätzliche Ausführungsabzüge	Abzug
1. Dynamische Ausführung	0,1/jedes Mal (max. 1,0)
2. Bewegungen die nicht zur Musik passen	0,2/0,4/0,6
3. Linienverstöße	0,1/jedes Mal
4. Falsche Anzahl von Turner*innen	1,0/Turner*in

24.7 Bonus für die Ausführung (0,1)

Wenn das Bodenprogramm oder Teile davon mit hervorragender Fertigkeit ausgeführt werden und das Programm besonders gut an das Publikum vermittelt wird, kann das Team einen Bonus von maximal 0,1 auf die E-Wertung jedes Wertungsrichter*innen erhalten.

Art 25 Head Judge Abzüge (E1)

E1 Abzüge werden von der Endnote am Gerät abgezogen.

25.1 Unterbrechung des Bodenprogramms (1.0)

Wenn ein* Turner*in die Übung stoppt und die Bodenfläche verlässt, erfolgt ein Abzug von 1,0 pro Turner*in für die Unterbrechung des Bodenprogramms.

25.2 Falsche Zeitmessung (0,3/2,0)

- a) Die Zeitbegrenzung liegt zwischen 2 Minuten 15 Sekunden und 2 Minuten 45 Sekunden.
- b) Die Zeitmessung beginnt mit der Musik und endet, wenn die letzte Bewegung abgeschlossen ist.
- c) Elemente, die nach dem Zeitlimit geturnt werden, werden anerkannt und bewertet.
- d) Der E2 Wertungsrichter misst die Zeit.

- e) HJ-Abzug 0,3 für Zeitfehler wird bei Unter- oder Überzeit
- f) HJ-Abzug 2,0 für ein sehr kurzes Programm (weniger als 2 Minuten)

25.3 Falsche Musik (0,3)

- a) Die gesamte Übung muss zur Wahl der Musik des Teams gezeigt werden.
- b) Die Musik sollte instrumental sein und keinen Text enthalten; dies bedeutet, dass keine klaren Worte zu hören sein dürfen, auch wenn wir nicht wissen, was die Worte bedeuten. Die menschliche Stimme darf als Instrument verwendet werden, z.B. Summen, Pfeifen und andere Töne sind erlaubt.
- c) HJ-Abzug 0,3 einmal für Abwesenheit von Musik oder Musik mit klarem Text

25.4 Falsche Kleidung (0,3)

- a) Folgendes führt zu Abzügen wegen falscher Kleidung (außer SJ-Abzügen):
 - Fehlende Wettkampfnummer (einzelne Turner*in)
 - Fußbekleidung (wenn nicht vom gesamten Team getragen)
 - Lose Gegenstände (einschließlich loser Wettkampfnummern)
 - Körperbemalung
- b) HJ-Abzug 0,3 einmalig für falsche Kleidung

25.5 Tragen von Schmuck (0,3)

- a) Laut Art 3.2.1 darf kein Schmuck jeglicher Art sichtbar sein.
- b) HJ-Abzug 0,3 einmalig

25.6 Tragen von unsicher befestigten oder auffällig gefärbten Bandagen (0,3)

- a) Die Bandagen (einschließlich Gelenkstützen) sollten sicher befestigt und in einer nicht aufdringlichen Farbe gehalten sein, gemäß Art 3.2.1 and 7.2.
- b) HJ-Abzug 0,3 einmalig für unsicher befestigte oder aufdringlich gefärbte Bandagen

25.7 Nichteinhaltung der Geräte- oder Wettkampfs- Anforderungen (0,3)

- a) Der Abzug für die Nichteinhaltung der Geräte- oder Wettkampfs-Anforderungen wird in den folgenden Fällen angewendet:
 - Betreten der Arena gegen die Wettkampfs- Anforderungen
 - Nicht joggen zur Startposition am Boden
 - Wechsel von Turner*innen während der Bodenübung
- b) HJ-Abzug 0,3 pro Punkt für die Nichteinhaltung der Geräte-/Wettkampfs- Anforderungen

25.8 Zusammenfassung der HJ-Abzüge

Ausführung HJ Abzüge	Abzug
1. Unterbrechung des Bodenprogramms	1,0/Turner*in
2. Falsche Zeitmessung <ul style="list-style-type: none"> - Unter/Überzeit - Sehr kurze Übung 	0,3 2,0
3. Falsche Musik	0,3 einmalig
4. Falsche Kleidung	0,3 einmalig
5. Tragen von Schmuck	0,3 einmalig
6. Tragen von unsicher befestigten oder auffällig gefärbten Bandagen	0,3 einmalig
7. Nicht Einhaltung der Geräte- und Wettkampfs- Anforderungen <ul style="list-style-type: none"> - Eintritt in die Arena gegen die Wettkampfs- Anforderungen - Nicht joggen zur Ausgangsposition am Boden - Wechseln von Turner*innen während der Bodenübung 	0,3/Position

ABSCHNITT 9 – TUMBLING

Art 26 Gerätespezifische Anforderungen

26.1 Allgemeine Anforderungen

- a) Alle Tumbling Turner*innen müssen an der Bodenübung teilnehmen, es sei denn, sie werden von European Gymnastics Doktor wegen einer Verletzung entschuldigt (Strafe ist die Disqualifikation des Teams).
- b) Das Programm wird zu Musik ausgeführt.
- c) Das Zeitlimit beträgt 2 Minuten und 45 Sekunden.
- d) Jedes Team führt drei verschiedene Tumbling Runden ohne Zwischenstopps oder Pausen durch.
- e) Für Junioren sollten zwei Runden aus einer Kombination von mindestens drei akrobatischen Elementen bestehen. Eine Runde darf nur aus 2 akrobatischen Elementen bestehen.
- f) Für Senioren sollte jede Runde aus einer Kombination von mindestens drei akrobatischen Elementen bestehen.
- g) Das Team präsentiert sechs Turner*innen für jede Runde. Verschiedene Turner*innen aus dem Team dürfen in jeder Runde auftreten.
- h) Gemischte Teams sollten in jeder Runde die gleiche Anzahl männlicher und weiblicher Turner*innen haben.
- i) Ablauf vor der Tumbling Übung:
 - Das Team muss in die Wettkampfarena joggen, wenn die Wettkampfveranstalter sie dazu auffordern.
 - Das Team stellt sich am Anlauf auf, wo es auf die grüne Flagge/das Licht wartet.
 - Nach der grünen Flagge/dem Licht beginnt die Musik, und das Team darf mit ihrer Übung beginnen.
- j) Das Markieren des Anlaufs oder der Tumblingbahn mit Kleidung oder anderen Gegenständen ist nicht erlaubt.
- k) Alle Turner*innen sollten ihr letztes Element in der Landezone landen.
- l) Nach der ersten und zweiten Runde sollten die Turner*innen gemeinsam zurück joggen.
- m) Ein* Trainer*in (und nur eine*r) muss für die Sicherheitsstellung auf der Landematten präsent sein, vorzugsweise auf der gegenüberliegenden Seite von den Wertungsrichtern/Wertungsrichterinnen. Die/der Trainer*in darf vorübergehend die Tumblingbahn betreten.

26.2 Anforderungen an die Komposition (2,0)

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

- Team-Runde (1. Runde)
- Korrekte Ausführungsreihenfolge in der 2. und 3. Runde
- Variieren des letzten Elements zwischen den Runden
- Ausführen von sowohl Vorwärts- als auch Rückwärtstrunden
- Ausführen einer Runde mit mindestens 360° Längsachsendrehung
- Ausführen einer Runde mit mindestens einem Doppelsalto (nur Senioren)
- Vermeidung von blinden Landungen bei Dreifachsalti
- Ausführen der korrekten Anzahl an Elementen

26.3 Anforderungen an die Schwierigkeit (Offner Wert)

- Die Schwierigkeit jeder Serie am Tumbling ist offen.
- Der Schwierigkeitswert der Serie wird aus den beiden verschiedenen Elementen mit den höchsten Schwierigkeitswerten berechnet.
- Die Schwierigkeitswerte der am häufigsten geturnten Elemente und Serien sind in der Tabelle der Schwierigkeit (Anhang 3) aufgeführt. Es ist erlaubt, gültige Elemente auszuführen, die keine Code-Nummer oder kein Symbol haben, wenn der Schwierigkeitswert durch Verwendung des Grundelementwerts und Hinzufügen von Werten für Längsachsendrehungen ermittelt werden kann.

26.4 Anforderungen an die Ausführung (10,0)

- Die Ausführungsnote (E) für jede Runde wird berechnet, indem Abzüge von 10,0 Punkten gemäß Art 29 vorgenommen werden.
- Die Ausführungsfehler werden detailliert in der Tabelle der allgemeinen Fehler und Strafen erläutert, die im Anhang 6 enthalten ist.
- Ein Ausführungsbonus (+0,1) kann zur Ausführungsnote hinzugefügt werden, wie in Art 29.9 erklärt.

Art 27 Komposition (2,0)

27.1 Allgemein

- a) Die Kompositionsnote wird vom CD Wertungsgericht berechnet.
- b) Alle Kompositionsabzüge werden unter der C Note vorgenommen. Der maximale Abzug in der Komposition beträgt 2,0. Das Team könnte Abzüge von mehr als 2,0 verursachen, aber die Wertungsrichter*innen können nur bis zur maximalen Grenze abziehen.

- c) Für die Komposition werden alle Elemente mit einem genehmigten D Wert berücksichtigt. In der Teamrunde können Elemente zu den kompositorischen Anforderungen beitragen, auch wenn ein*e Turner*in nicht die exakt gleiche Serie wie der Großteil des Teams ausführt.
- d) Elemente, die nach einer Pause, einem Sturz oder Zwischenschritten ausgeführt werden, werden unter der Komposition nicht berücksichtigt.
- e) Wenn in der Runde weniger als sechs Turner*innen sind, werden keine Kompositionsabzüge gemäß Art 27.2 für die fehlende*n Turner*in vorgenommen.
- f) Wenn in einer Runde mehr als sechs Turner*innen sind, werden nur die ersten sechs Turner*innen für die Komposition gezählt.

27.2 Definitionen für die Anforderungen der Komposition

Die Abzüge für Komposition für jeden Punkt sind in der Überschrift in Klammer angegeben.

27.2.1 Teamrunde (0,2 pro Turner*in)

- a) In der ersten Runde muss jede*r Turner*in die exakt gleiche Serie zeigen. Dies wird als Teamrunde bezeichnet. Siehe Anhang 5 für die Anerkennung verschiedener Elemente.
- b) Abzug 0,2 pro Turner*in bei fehlender Teamrunde

27.2.2 Richtige Reihenfolge in zweiter und dritter Runde (0,1 pro Turner*in jedes Mal)

- a) In der zweiten und dritten Runde ist es erlaubt, die Schwierigkeit innerhalb der Runden zu erhöhen.
- b) Die Serien müssen mit steigender Schwierigkeit geturnt werden. Innerhalb jeder Runde müssen jedoch einfache Salti vor Doppelsalti und Doppelsalti vor Dreifachsalti geturnt werden.
- c) Innerhalb der Abschnitte für einfache Salti, doppelte Salti und dreifache Salti muss die Serie mit steigender Schwierigkeit durchgeführt werden.
- d) Abzug 0,1 pro Turner*in für nicht korrekte Reihenfolge in der 2. und 3. Runde

27.2.3 Variation des letzten Elements zwischen den Runden (0,2 pro Turner*in jedes Mal)

- a) Wenn ein*e Turner*in genau dasselbe letzte Element aus einer anderen Runde turnt, erfolgt jedes Mal ein Abzug von 0,2 pro Turner*in. Siehe Anhang 5 für Anerkennung verschiedener Elemente
- b) Die Runde, in der das letzte Element am häufigsten ausgeführt wird, ist von Abzügen befreit.
- c) Dieser Abzug wird nicht vorgenommen, wenn in der Teamrunde die falsche Serie ausgeführt wird.
- d) Abzug von 0,2 pro Turner*in jedes Mal für das Wiederholen des letzten Elements

27.2.4 Durchführung von sowohl Vorwärts- als auch Rückwärtsrunde (0,2 pro Turner*in)

- a) Eine Vorwärts-/Rückwärtsrunde ist eine Runde, in der alle ausgeführten Elemente in der Serie vorwärts/rückwärts sind.
- b) Das Team muss mindestens eine Runde rückwärts und eine Runde vorwärts zeigen.
- c) Der Abzug basiert auf der Runde, die die Anforderung am ehesten erfüllt.
- d) Abzug von 0,2 pro Turner*in für fehlende Vorwärts- oder Rückwärtsrunde

27.2.5 Durchführung einer Runde mit mindestens 360° Längensachsendrehung (0,2 pro Turner*in)

- a) Das Team muss eine Runde zeigen, in der alle Turner*innen eine Serie zeigen, die ein Element mit mindestens 360° Längensachsendrehung enthält.
- b) Abzug basiert auf der Runde, in der die Längensachsendrehung von den meisten Turner*innen ausgeführt wird.
- c) Abzug von 0,2 pro Turner*in für das Nicht-Ausführen einer Runde mit Längensachsendrehung

27.2.6 Durchführung einer Runde mit mindestens Doppelsalto (0,2 pro Turner*in, nur für Seniorenteams)

- a) Seniorenteams müssen eine Runde turnen, in der alle Turner*innen eine Serie zeigen, die mindestens doppelte Salti enthält (d.h. auch dreifache Saltos sind akzeptiert).
- b) Der Abzug basiert auf der Runde, in der die doppelten Salti von den meisten Turner*innen ausgeführt werden.
- c) Abzug von 0,2 pro Turner*in für das Nicht-Ausführen einer Runde mit mindestens doppeltem Salto

27.2.7 Vermeidung von blinden Landungen bei dreifachen Salti (0,3 pro Turner*in jedes Mal)

- a) Eine blinde Landung tritt auf, wenn der/die Turner*in einem dreifachen Salto in Vorwärtsrichtung (+/-90°) landet.
- b) Dreifache Salti mit blinder Landung sind aus Sicherheitsgründen nicht empfohlen und führen zu einem Abzug in der Komposition.
- c) Bei Elementen, die für die Schwierigkeit mit null bewertet werden, wird der Abzug für blinde Landungen nicht angewendet. Siehe Art 28.3
- d) Abzug von 0,3 pro Turner*in und Element für das Ausführen von blinden Landungen bei dreifachen Salti

27.2.8 Durchführung der korrekten Anzahl an Elementen (0,3 pro Turner*in und fehlendem Element)

- a) Falls ein*e Turner*in in einer Serie weniger Elemente als erforderlich ausführt, erfolgt ein Abzug. Ein*e Turner*in muss das Element ausreichend einleiten, um Engagement für das Erreichen des Schwierigkeitswerts (DV) zu zeigen. Das Ergebnis ist kein Faktor bei der Bestimmung eines legitimen „Versuchs“ des Elements. Ein legitimer Versuch zieht keinen Abzug für fehlende Elemente nach sich.
- b) Der Abzug gilt für jede Runde, würde jedoch nicht gelten, wenn ein*e Turner*in lediglich eine andere Serie in der Teamrunde ausführt. Es müssen weniger als die erforderliche Anzahl von Elementen vorhanden sein, damit der Abzug vorgenommen wird.
- c) Im Falle eines Durchlaufens wird kein Abzug für fehlende Elemente in der Komposition vorgenommen.
- d) Abzug von 0,3 pro Turner*in für jedes fehlende Element in der Serie

27.3 Zusammenfassung der Anforderungen an die Komposition

Anforderungen an die Komposition	Abzug
1. Team Round	0,2/Turner*in
2. Korrekte Reihenfolge in zweiter und dritter Runde	0,1/Turner*in und Element
3. Variieren des letzten Elements zwischen den Runden	0,2/Turner*in jedes Mal
4. Vorwärts- oder Rückwärtsrunden	0,2/Turner*in
5. Ausführen einer Runde mit mindestens 360° Längsachsendrehung	0,2/Turner*in
6. Ausführen einer Runde mit mindestens Doppel-Salto (nur Seniorenteams)	0,2/Turner*in
7. Vermeidung von Blinden Landungen bei Dreifachsalti	0,3/Turner*in und Element
8. Ausführen der korrekten Anzahl an Elementen	0,3/Turner*in und Element

Art 28 Schwierigkeit (Offener Wert)

28.1 Allgemein

Die D Note wird vom CD Wertungsgericht berechnet.

Die Auswahl der Elemente im Programm sollte niemals Stil und technische Präzision zugunsten der Schwierigkeit opfern.

Die gewählten Elemente sollten stets dem Kenntnisstand und der Reife der Turner*innen entsprechen.

Die Werte der Schwierigkeitselemente sind in der Tabelle der Schwierigkeit in Anhang 3 aufgeführt.

28.2 Bestimmung des Schwierigkeitswerts

- a) Der Schwierigkeitswert für jede Runde wird berechnet, indem die beiden höchsten D Werte der verschiedenen Elementen in der Serie jeder/s Turnerin/Turners ermittelt und addiert werden.
- b) Der Schwierigkeitswert für das Team ist der Durchschnitt aller drei Runden, auf die nächste Zehntelstelle (0,1) abgerundet.
- c) Falls in einer Runde mehr als sechs Turner*innen antreten, basiert der Schwierigkeitswert auf den Elementen der ersten sechs Athlet*innen.

28.3 Den Schwierigkeitswert auf Null abwerten

Alle Elemente werden auf das tatsächliche Ausgeführte neu bewertet. Elemente können aus folgenden Gründen auch mit einem Schwierigkeitswert von Null bewertet werden:

- a) **Nicht mit den Füßen zuerst:** Die Situation, in der die Turnerin oder der Turner ohne Kontakt der Sohlen mit dem Boden zuerst ankommt (andere Körperteile berühren den Boden zuerst).
- b) **Unterrotation beim Sturz:** Wenn die Turnerin oder der Turner mit den Füßen zuerst ankommt, aber unterrotiert stürzt bevor weitere Schritte möglich sind.
- c) **Zusammenbruch:** Wenn die Turnerin oder der Turner mit den Füßen zuerst ankommt, aber stürzt indem sich die Gelenke in Hüfte oder Knien sich vollständig verschließen.
- d) **Element(e) nach einer Pause:** Jegliche Elemente, die nach einer Pause, einem Sturz oder Zwischen-Schritten ausgeführt werden, zählen nicht für den Schwierigkeitswert.
- e) **Durchlaufen:** wird mit Null bewertet.
- f) **Trainer*in unterstützt beim Ausführen der Übung:** Jegliche Unterstützung durch den/die Trainer*in beim Absprung oder, wenn ein*e Trainer*in einen starken Schub oder Halt gibt, um einen offensichtlichen Höhen- oder Rotationsverlust vor der Landung zu korrigieren, wird ebenfalls mit Null bewertet. Ein starker Schub/Halt ist eine Unterstützung, die den Großteil des Körpergewichts der/des Turnerin/Turners trägt oder die deutlich die Höhe und/oder Rotation beeinflusst.

- g) **Fehler in der Teamrunde:** Im Falle einer Teamrunde wird die Schwierigkeitsnote der Serie für die Turnerin oder den Turner auf Null gesetzt, wenn das, was ausgeführt wurde, anders ist als das, was die Mehrheit des Teams zeigt.

Im Zweifelsfall sollte zugunsten der Turnerin oder des Turners entschieden werden.

Art 29 Ausführung (10,0)

29.1 Allgemein

- a) Der Ausführungswert wird vom E-Panel berechnet.
- b) Jeder E Wertungsrichter berechnet die Ausführungsnote für jede Runde, indem er die Gesamtnote der Ausführungsfehler (gemäß Art 29.3 – 29.7) aller Turner*innen in der Runde von 10,0 abzieht.
- c) Jeder E Wertungsrichter gibt eine einzelne Note ab, die der Durchschnitt seiner drei Ausführungsnoten (jeweils für eine Runde) ist, gerundet auf die nächste 0,1.
- d) Einige Abzüge beziehen sich auf die gesamte Serie, während andere sich auf die Ausführung eines einzelnen Elements oder insbesondere auf das letzte Element beziehen.
- e) Elemente, die nach einer Pause, einem Sturz oder mit Zwischenschritten ausgeführt werden, werden nicht wegen schlechter Ausführung abgezogen.
- f) Ein Ausführungsbonus von 0,1 (Art 29.9) kann auf die Note jedes/jeder Wertungsrichters/Wertungsrichterin angerechnet werden.
- g) Die Abzüge des Head Judges (E1) werden von der Tumbling Endnote abgezogen.

29.2 Definitionen der Ausführungsfehler

Ausführungsfehler sind nach Phasen des Elements gruppiert. Diese sind: Absprung; Flugphase; Vorbereitung für die Landung; und Landung. Der maximale Abzug für jeden Punkt ist in der Überschrift angegeben. Siehe Anhang 6.

29.3 Absprungphase

29.3.1 Frühes Schrauben (0,1)

- a) Die Hüfte sollte beim Absprung transversal ausgerichtet sein (Toleranz 45°)
- b) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element, wenn das Schrauben zu früh eingeleitet wird

29.4 Flugphase

29.4.1 Höhe des Einzelnen Saltos (0,3)

- a) Diese Abzüge gelten nur für Einzelsalti, die das letzte Element in einer Serie darstellen.

- b) Der abschließende Salto muss in angemessener Höhe ausgeführt werden, wie es für Einzelsalti definiert ist.
- c) Abzug von 0,1, 0,2 oder 0,3 pro Turner*in/Element bei zu niedrigem Einzelsalto am Ende

29.4.2 Körperposition in Salti (0,5)

Hock, offen gehockt, gebückt und gestreckte Körperhaltungen bei Salti sollen mit einer klaren und definierten Körperform ausgeführt werden, mit zusammengehaltenen Füßen und Beinen sowie gespannten Zehen. Die Arme müssen nahe am Körper sein.

- a) Abzüge in Körperform gelten für das gesamte Element, nicht pro Salto.
- b) Abzug von 0,1, 0,2 oder 0,3 pro Turner*in/Element bei Hüft- und Kniewinkel-Fehler
- c) Minderung um 0,1 pro Turner*in/Element bei gespreizten oder gekreuzten Beinen
- d) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element bei Kopffehlstellungen
- e) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element bei Fußfehlstellungen
- f) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element, wenn Arme nicht nah am Körper oder bei Rotationsachse in Längsnachsendrehungen sind

29.5 Ausführungsfehler während der Landevorbereitung

29.5.1 Öffnung (0,3)

- a) Die Öffnung bezieht sich auf den Austritt aus der letzten Rotation des letzten Elements in der Serie, sofern es sich um einen Salto handelt.
- b) Wenn es einen direkten Kick-Out aus der optimalen Flugposition in eine gestreckte Körperhaltung ($>150^\circ$ Hüft- und Kniewinkel) gibt, die bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation gehalten wird, um den Salto abzuschließen, erfolgt kein Abzug für Öffnung.
- c) Bitte beachten, dass ein gehockter, offen gehockter oder gebückter Salto zu einer gestreckten Körperhaltung zu jedem Zeitpunkt öffnen kann und die Flugphase in Vorbereitung auf die Landung beendet. Diese gestreckte Haltung sollte bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation gehalten werden (2 Uhr kick out bei gestreckten Beinen).
- d) Abzug von 0,1 pro Turner*in bei teilweisem Öffnen
- e) Abzug von 0,1 pro Turner*in bei verspätetem oder nicht gehaltenem Öffnen
- f) Abzug von 0,3 pro Turner*in bei keinem Öffnen

29.5.2 Beenden von Längsnachsendrehung (0,4)

- a) Das Schrauben sollte vor den letzten 90° der Rotation zum Abschluss des Saltos vollendet sein.
- b) In Längsnachsendrehungen bestimmt die Hüfte den Grad der Rotation.
- c) Abzug von 0,1, wenn das Schrauben nicht vor den letzten 90° der Salto Rotation vollendet ist

- d) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element bei Unter- oder Überrotation der Längsachsendrehung um 30°–45° bei der Landung
- e) Abzug von 0,3 pro Turner*in/Element für Unter- oder Überrotation der Schraube bei der Landung (>45°)

29.6 Landephase

29.6.1 Landeposition (0,3)

- a) Die Landepositionen werden an dem Punkt bewertet, an dem ein*e Turner*in die Anfangskraft des Aufkommens absorbiert hat, was vor der Kontrolle erfolgen kann.
- b) Turner*in sollten das letzte Element mit aufrechter Körperhaltung landen.
- c) Höher als horizontal geführte Oberkörperpositionen sind nicht abziehbar. Das Beugen der Beine ist ebenfalls nicht abziehbar, es sei denn, die Hüften fallen unter die Knie (tiefer Squat).
- d) Abzug von 0,1 oder 0,2 für die Oberkörperhaltung
- e) Abzug von 0,3 bei tiefem Squat

29.6.2 Landung des letzten Elements in der Landezone (0,3)

- a) Der/die Turner*in sollte das letzte Element innerhalb der Landezone landen.
- b) Der erste Kontaktpunkt mit der Landefläche sollte innerhalb der farbigen Landezone erfolgen.
- c) Es ist erlaubt, nach dem ersten Kontakt mit der Landematte die Fläche außerhalb der Landezone zu betreten.
- d) Abzug von 0,1, wenn der erste Kontaktpunkt auf oder über der Begrenzung der Landefläche liegt
- e) Abzug von 0,3 pro Turner*in, wenn außerhalb der Landefläche gelandet wird

29.6.3 Kontrolle in der in Landung (1,0)

- a) Die Landung sollte kontrolliert sein und eine sichtbare „Stop“-Position zeigen (auch wenn sie nicht gehalten wird, da die Turner*innen die Landematte ohne Verzögerung verlassen müssen).
- b) Es ist auch erlaubt, dass ein Fuß vom Gerät wetritt, solange sich die Hüfte sich nicht mehr als 45° dreht.
- c) Es ist nicht erforderlich, die Füße nach dem Erreichen der Kontrolle zusammenzubringen, bevor die Landematte verlassen wird.
- d) Bewegungen anderer Körperteile (z.B. Bewegungen des nicht unterstützenden Arms) sind nicht strafbar.
- e) Für eine kleine Korrektur vor der Kontrolle der Landung wird 0,1 Punkt abgezogen. Beispiel: ein einzelner Schritt oder Sprung vom Gerät, bei dem die Hüfte sich mehr als 45° dreht oder bei dem beide Füße vom Aufprallpunkt wegbewegt werden.

- f) Für eine mittlere Korrektur vor der Kontrolle der Landung werden 0,2 Punkte abgezogen.
Beispiel: ein einzelner Schritt oder Sprung zurück zum Gerät oder zur Seite.
- g) Für eine große oder mehrere Korrekturen, um die Kontrolle zu erlangen, werden 0,3 Punkte abgezogen. Beispiel: mehrere Schritte in irgendeine Richtung.
- h) Für einen leichten Kontakt der Hände, Ellenbogen oder Knie mit der Landematte oder dem Gerät ohne Gewichtskraft werden 0,5 Punkte abgezogen.
- i) Bei einem Sturz des/der Turners/Turnerin wird 1,0 Punkt abgezogen (wenn ein unterstützendes Gewicht durch einen anderen Körperteil als die Füße getragen wird, bevor die Kontrolle gezeigt werden kann). Wenn ein*e Turner*in mehrere Schritte gemacht hat, um die Kontrolle zu erlangen, und auf den Füßen die Landematte verlässt und dann stürzt, beträgt der Abzug 0,3, nicht 1,0.

29.6.4 Hilfe von Trainer*innen (1,5)

- a) Ein*e verpflichteter/verpflichtete Trainer*in, der/die vor Ort ist, ist nur dazu da, im Falle gefährlicher Situationen zu reagieren, nicht um auf sich aufmerksam zu machen.
- b) Der Trainer/die Trainerin ist dazu da, Verletzungen der Turner*innen zu vermeiden, nicht um das Fallen der Turner*innen zu verhindern.
- c) Nur die Aktionen des/der Trainers/Trainerin, die zu einer Landung mit den Füßen zuerst führen, resultieren in einem Abzug.
- d) Abzug von 1,0 pro Turner*in für Unterstützung.
- e) Abzug von 1,5 pro Turner*in für Nicht-Handeln in einer gefährlichen Situation.

29.7 Sonstige Abzüge

29.7.1 Körperposition in andern Elemente als Salti (0,4)

- a) Elemente, die in der Schwierigkeitsliste (nicht die Salti) enthalten sind, müssen mit einer klaren und definierten Körperhaltung ausgeführt werden, wobei die Füße und Beine, wenn angebracht, zusammengehalten werden und die Füße gestreckt sind.
- b) Abzug von 0,1 oder 0,2 pro Turner*in/Element für Fehler bei Arm-, Schulter-, Hüft- und Kniewinkel.
- c) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element für Fehler bei Beinen (z. B. Spagat oder gekreuzte Beine), Kopf- oder Fußpositionen.
- d) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element bei nur einem Abstützen mit der Hand, was als Nichterfüllung der technischen Anforderung des Elements gilt.

29.7.2 Dynamik (0,3)

- a) In deiner Tumbling Serie muss der Schwung bis zur letzten Landung aufrechterhalten oder gesteigert sein.
- b) Abzug von 0,1, 0,2 oder 0,3 pro Turner*in für fehlende Dynamik

29.7.3 Fluss (0,1)

- a) Der Abstand (die Zeit zwischen den Turner*innen in der Serie) muss gleichmäßig zwischen allen Turner*innen verteilt sein. Mindestens zwei Turner*innen müssen gleichzeitig in Bewegung sein. Beim Tumbling darf der/die nächste Turner*in das erste Element nicht beginnen, bis der/die vorherige Turner*in das letzte Element abgeschlossen hat.
- b) Für unregelmäßigen Fluss wird pro Turner*in jeweils 0,1 Punkte abgezogen.

29.7.4 Zwischen den Runden gemeinsam zurückjoggen (0,4)

- a) Turner*innen sollten nach den Runden eins und zwei zum Anlauf zurück joggen. Sie sollten gemeinsam zurückkehren.
- b) Abzug von 0,4 pro Team für jede Runde, in der nicht zurückgejoggt wird.
- c) Abzug von 0,4 pro Team für jede Runde, in der nicht gemeinsam zurückgekehrt wird.

29.7.5 Durchlaufen (3,0)

- a) Im Falle, dass ein*e Turner*in auf das Gerät zuläuft und kein erkennbares Element ausführt oder kein Element dort zeigt, wird ein Abzug von 3,0 Punkten pro Turner*in vorgenommen.
- b) Für den/die Turner*in werden keine weiteren Ausführungsabzüge gemäß Art 29.3 - 29.7.3 gemacht.

29.7.6 Falsche Anzahl Turner*innen (3,0)

- a) Falls zu wenige oder zu viele Turner*innen auftreten, erfolgt ein Abzug von 3,0 Punkten pro fehlender/fehlendem oder zusätzlicher/zusätzlichem Turner*in.
- b) Wenn ein gemischtes Team nicht die gleiche Anzahl an männlichen und weiblichen Turnern/Turnerinnen hat, wird pro fehlender/fehlendem oder zusätzlicher/zusätzlichem Turner*in pro Runde ein Abzug von 3,0 Punkten vorgenommen.
- c) Für die/den zusätzliche Turner*in werden keine weiteren Ausführungsabzüge gemacht.

29.8 Zusammenfassung der Abzüge für Ausführungsfehler (E Wertungsgericht)

Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über alle möglichen Ausführungsabzüge.

Abzüge für Ausführungsfehler (10,0)	0,1	0,2	0,3 oder mehr
1. Frühes Schrauben (0,1 pro Turner*in/Element)	X		
2. Höhe des Einzelnen Saltos (0,3 pro Turner*in)	X	X	0,3
3. Körperposition in Salti (0,5 pro Turner*in/Element)	X	X	0,3/0,4/0,5
4. Öffnung (0,3 pro Turner*in)	X	X	0,3
5. Beenden von Längenachsendrehungen (0,4 pro Turner*in/Element)	X	X	0,3/0,4
6. Landeposition (0,3 pro Turner*in)	X	X	0,3
7. Landung des letzten Elements in der Landezone (0,3 pro Turner*in)	X		0,3
8. Kontrolle in der in Landung (1,0 pro Turner*in)	X	X	0,3/0,5/1,0
9. Hilfe von Trainer*innen (1,5 pro Turner*in)			1,0/1,5
10. Körperposition in andern Elementen als Salti (0,4/Turner*in/Element)	X	X	0,3/0,4
11. Dynamik (0,3 pro Turner*in)	X	X	0,3
12. Fluss (0,1 pro Turner*in)	X		
13. Zwischen den Runden gemeinsam zurückjoggen (0,4 pro Team)			0,4
14. Durchlaufen (3,0 pro Turner*in)			3,0
15. Falsche Anzahl Turner*innen (3,0 pro Turner*in)			3,0

29.9 Bonus für Ausführung (0,1)

Ein Bonus für Ausführung wird nur gewährt, wenn in mindestens einer Runde die folgenden Kriterien erfüllt werden:

- a) Identische Technik bei allen Turner*innen
- b) Alle Landungen in dieser Runde sollen aufrecht und unter Kontrolle erfolgen
- c) Bonus von 0,1 pro Team auf den endgültige E Note jede*s Wertungsrichters/Wertungsrichterin

Art 30 Head Judges Abzüge (E1)

E1 Abzüge werden von der Endnote am Gerät abgezogen.

30.1 Falsche Zeit (0,3)

- a) Die Zeitbegrenzung liegt bei 2 Minuten 45 Sekunden.
- b) Die Zeitmessung beginnt mit der Musik und endet, wenn das letzte Element in der letzten Runde abgeschlossen ist.
- c) Serien die nach dem Zeitlimit geturnt werden, werden anerkannt und bewertet.
- d) Der/die E2 Wertungsrichter*in stoppt die Zeit.

- e) HJ Abzug für Zeitfehler 0,3 einmalig

30.2 Falsche Musik (0,3)

- a) Die gesamte Übung muss zur Wahl der Musik des Teams gezeigt werden.
- b) Die Musik sollte instrumental sein und keinen Text enthalten; dies bedeutet, dass keine klaren Worte zu hören sein dürfen, auch wenn wir nicht wissen, was die Worte bedeuten. Die menschliche Stimme darf als Instrument verwendet werden, z.B. Summen, Pfeifen und andere Töne sind erlaubt.
- c) HJ Abzug für Abwesenheit von Musik oder Musik mit klarem Text 0,3 einmalig

30.3 Inkorrekte Kleidung (0,3)

- a) Folgendes führt zu Abzügen wegen falscher Kleidung (außer SJ-Abzügen):
- Fehlende Wettkampfnummer (einzelne Turner*in)
 - Lose Gegenstände (einschließlich loser Wettkampfnummern)
 - Körperbemalung
- b) HJ Abzug für inkorrekte Kleidung 0,3 einmalig

30.4 Trainer*in gibt mündliche oder visuelle Anweisungen (0,3)

- a) Trainer*innen dürfen während der Tumbling Übung keine visuellen oder verbalen Anweisungen an die Turner*innen geben.
- b) Falls der/die Trainer*in möchte, dass die Mannschaft das Programm unterbricht, sei es aus technischen Gründen, wegen Verletzung oder um mit einer/einem verletzten Turner*in zu sprechen, wird kein Abzug gemacht.
- c) Abzug für Trainer*innen die Anweisungen geben 0,3 einmalig

30.5 Tragen von Schmuck (0,3)

- a) Nach Artikel Art 3.2.1 und 7.2 a) dürfen bei Turnern/Turnerinnen oder Trainern/Trainerinnen keine Schmuckstücke jeglicher Art sichtbar sein.
- b) HJ-Abzug für Tragen von Schmuck 0,3 einmalig

30.6 Tragen von unsicher befestigten oder auffällig gefärbten Bandagen (0,3)

- a) Bandagen (einschließlich Gelenkstützen) sollten sicher befestigt sein und einer unauffälligen Farbe entsprechen, Art 3.2.1 and 7.2.
- b) HJ-Abzug für unsicher befestigte oder auffällig gefärbte Bandagen 0,3 einmalig

30.7 Nicht Einhalten der Geräte- und Wettkampf- Anforderungen (0,3/Verstoß)

- a) Der Abzug für Nichtbeachtung der Geräte- oder Wettkampf-Anforderungen wird in den folgenden Fällen angewendet:
- Betreten der Wettkampfarena gegen die Wettkampfanforderungen
 - Markierung des Anlaufs mit Kleidung oder anderen Gegenständen
 - Beginn der Übung vor der grünen Flagge/dem grünen Licht des HJs (E1)
 - Mehr als ein*e Trainer*in in der Landezone
 - Versäumnis des/der Trainers/Trainerin, seine/ihre Pflicht als Sicherheitsstellung in der Landezone wahrzunehmen. Dies kann kurze Momente des Verlassens der Landezone zur Erfüllung dieser Pflicht beinhalten. Bei Verlassen der Landezone aufgrund unterstützender Maßnahmen oder Verletzungen erfolgt kein Abzug.
- b) HJ Abzug für Nichtbeachtung der Geräte- oder Wettkampf- Anforderungen: 0,3 pro Verstoß

30.8 Zusammenfassung der Abzüge des Head Judges (E1)

Zusammenfassung der Abzüge für HJ	Abzug
1. Falsche Zeit	0,3
2. Falsche Musik	0,3 einmalig
3. Inkorrekte Kleidung	0,3 einmalig
4. Trainer*in gibt mündliche oder visuelle Anweisungen	0,3 einmalig
5. Tragen von Schmuck	0,3 einmalig
6. Tragen von unsicher befestigten oder auffällig gefärbten Bandagen	0,3 einmalig
7. Nicht Einhalten der Geräte- und Wettkampf- Anforderungen <ul style="list-style-type: none">- Das Betreten der Arena gegen die Wettkampfs- Anforderungen- Das Markieren des Anlaufes mit Kleidung oder anderen Gegenständen- Beginn der Übung vor der grünen Flagge/dem grünen Licht des E1- Mehr als ein* Trainer*in in der Landezone- Der/die Trainer*in verlässt die Landezone	0,3/Verstoß

ABSCHNITT 10 – TRAMPOLIN

Art 31 Gerätespezifische Anforderungen

31.1 Allgemeine Anforderungen

- a) Alle Trampolin Turner*innen müssen an der Bodenübung teilnehmen, es sei denn, sie werden von European Gymnastics Doktor wegen einer Verletzung entschuldigt (Strafe ist die Disqualifikation des Teams).
- b) Das Programm wird zu Musik ausgeführt.
- c) Das Zeitlimit beträgt 2 Minuten und 45 Sekunden.
- d) Jedes Team führt drei verschiedene Trampolin Runden durch.
- e) Jedes Team muss eine Runde mit und eine Runde ohne Sprungtisch zeigen.
- f) Das Team präsentiert sechs Turner*innen für jede Runde. Verschiedene Turner*innen aus dem Team dürfen in jeder Runde antreten.
- g) Gemischte Teams sollten in jeder Runde die gleiche Anzahl männlicher und weiblicher Turner*innen haben.
- h) Ablauf vor der Trampolin Übung:
 - Das Team muss in die Wettkampfarena joggen, wenn die Wettkampfveranstalter sie dazu auffordern.
 - Das Team stellt sich am Anlauf auf, wo es auf die grüne Flagge/das Licht wartet.
 - Nach der grünen Flagge/dem Licht beginnt die Musik, und das Team darf mit ihrer Übung beginnen.
- i) Das Markieren des Anlaufs mit Kleidung oder anderen Gegenständen ist nicht erlaubt.
- j) Alle Turner*innen sollten ihr Element in der Landezone landen.
- k) Nach der ersten und zweiten Runde sollten die Turner*innen gemeinsam zurück joggen.
- l) Zwei Trainer*innen müssen für die Sicherheitsstellung auf der Landematten präsent sein.

31.2 Anforderungen an die Komposition (2,0)

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

- Team-Runde (1. Runde)
- Korrekte Ausführungsreihenfolge in der 2. und 3. Runde
- Variieren der Elemente zwischen den Runden
- Ausführen einer Runde mit Längsachsendrehung (verschiedene Anforderungen für Junioren und Senioren)
- Ausführen einer Runde mit mindestens Doppelsalto
- Vermeidung von blinden Landungen bei Dreifachsalti

- Ausführen einer Runde mit und einer Runde ohne Sprungtisch

31.3 Anforderungen an die Schwierigkeit (Offener Wert)

- Die Schwierigkeit jedes Elements am Trampolin ist offen.
- Der Schwierigkeitswert für jede*n Turner*in wird vom tatsächlich geturnten Elements berechnet.
- Die Schwierigkeitswerte der am häufigsten geturnten Elemente sind in der Tabelle der Schwierigkeit (Anhang 4) aufgeführt. Es ist erlaubt, gültige Elemente auszuführen, die keine Code-Nummer oder kein Symbol haben, wenn der Schwierigkeitswert durch Verwendung des Grundelementwerts und Hinzufügen von Werten für Längensachsendrehungen ermittelt werden kann.

31.4 Anforderungen an die Ausführung (10,0)

- Die Ausführungsnote (E) für jede Runde wird berechnet, indem Abzüge von 10,0 Punkten gemäß Art 34.1 vorgenommen werden.
- Die Ausführungsfehler werden detailliert in der Tabelle der allgemeinen Fehler und Strafen erläutert, die im Anhang 6 enthalten ist.
- Ein Ausführungsbonus (+0,1) kann zur Ausführungsnote hinzugefügt werden, wie in Art 34.9 erklärt.

Art 32 Komposition (2,0)

32.1 Allgemein

- a) Die Kompositionsnote wird vom CD Wertungsgericht berechnet.
- b) Alle Kompositionsabzüge werden unter der C Note vorgenommen. Der maximale Abzug in der Komposition beträgt 2,0. Das Team könnte Abzüge von mehr als 2,0 verursachen, aber die Wertungsrichter*innen können nur bis zur maximalen Grenze abziehen.
- c) Für die Komposition werden alle Elemente mit einem genehmigten D Wert berücksichtigt. In der Teamrunde können Elemente zu den kompositorischen Anforderungen beitragen, auch wenn ein*e Turner*in nicht das exakt gleiche Element wie der Großteil des Teams zeigt.
- d) Wenn in der Runde weniger als sechs Turner*innen sind, werden keine Kompositionsabzüge gemäß Art 32.2 für die fehlende*n Turner*in vorgenommen.
- e) Wenn in einer Runde mehr als sechs Turner*innen sind, werden nur die ersten sechs Turner*innen für die Komposition gezählt.

32.2 Definitionen für die Anforderungen der Komposition

Die Abzüge für Komposition für jeden Punkt sind in der Überschrift in Klammer angegeben.

32.2.1 Teamrunde (0,2 pro Turner*in)

- a) In der ersten Runde muss jede*r Turner*in das exakt gleiche Element zeigen. Dies wird als Teamrunde bezeichnet. Siehe Anhang 5 für die Anerkennung verschiedener Elemente.
- b) Abzug 0,2 pro Turner*in bei fehlender Teamrunde

32.2.2 Richtige Reihenfolge in zweiter und dritter Runde (0,1 pro Turner*in jedes Mal)

- a) In der zweiten und dritten Runde ist es erlaubt, die Schwierigkeit innerhalb der Runden zu erhöhen.
- b) Die Elemente müssen mit steigender Schwierigkeit geturnt werden. Innerhalb jeder Runde müssen jedoch einfache Salti vor Doppelsalti und Doppelsalti vor Dreifachsalti geturnt werden.
- c) Innerhalb der Abschnitte für einfache Salti, doppelte Salti und dreifache Salti muss die Serie mit steigender Schwierigkeit durchgeführt werden.
- d) Abzug 0,1 pro Turner*in für nicht korrekte Reihenfolge in der 2. und 3. Runde

32.2.3 Variation des Elements zwischen den Runden (0,2 pro Turner*in jedes Mal)

- a) Wenn ein*e Turner*in genau dasselbe Element aus einer anderen Runde turnt, erfolgt jedes Mal eine Abzug von 0,2 pro Turner*in. Siehe Anhang 5 für Anerkennung verschiedener Elemente
- b) Die Runde, in der das Element am häufigsten ausgeführt wird, ist von Abzügen befreit.
- c) Dieser Abzug wird nicht vorgenommen, wenn in der Teamrunde das falsche Element ausgeführt wird.
- d) Abzug von 0,2 pro Turner*in jedes Mal für das Wiederholen des Elements

32.2.4 Durchführung einer Runde mit Längensachsendrehung (0,2 pro Turner*in)

- a) Juniorenteams müssen mindestens eine Runde absolvieren, in der alle Turner*innen ein Element mit mindestens 540° Längensachsendrehung bei Einzelsalti oder mindestens 180° Längensachsendrehung in Doppel- oder Dreifachsalti zeigen.
- b) Seniorenteams müssen eine Runde absolvieren, in der alle Turner*innen ein Element mit mindestens 540° Längensachsendrehung zeigen.
- c) Ausnahme: Tsukahara mit 360° Längensachsendrehung und Kasamatsu erfüllen ebenfalls diese Anforderung.
- d) Die Längensachsendrehung muss nach dem Kontakt mit dem Sprungtisch ausgeführt werden.
- e) Der Abzug erfolgt basierend auf der Runde, in der die meisten Turner*innen eine Längensachsendrehung ausführen.
- f) Abzug von 0,2 Punkten pro Turner*in bei Nichtdurchführung einer Runde mit Längensachsendrehung

32.2.5 Durchführen einer Runde mit mindestens Doppelsalto (0,2 pro Turner*in)

- a) Das Team muss eine Runde zeigen, die Doppel- oder Dreifachsalti enthält.
- b) Doppel- und Dreifachsalti werden vom Trampolin bis zur Landung gezählt. Tsukahara, Kasamatsu und Handstandsalti werden als Doppelsalti betrachtet. Doppelter Tsukahara, doppelter Kasamatsu und Handstand-Doppelsalto werden als Dreifachsalti angesehen.
- c) Der Abzug basiert auf der Runde, in der die meisten Turner die Doppel- bzw. Dreifachsalti zeigen.
- d) Abzug von 0,2 Punkten pro Turner*in bei Nichtdurchführung einer Runde mit mindestens Doppelsalto.

32.2.6 Vermeidung von blinden Landungen in Dreifachsalti (0,3 pro Turner*in jedes Mal)

- a) Eine blinde Landung tritt auf, wenn der/die Turner*in einem dreifachen Salto in Vorwärtsrichtung (+/-90°) landet.
- b) Dreifache Salti mit blinder Landung sind aus Sicherheitsgründen nicht empfohlen und führen zu einem Abzug in der Komposition.
- c) Bei Elementen, die für die Schwierigkeit mit null bewertet werden, wird der Abzug für blinde Landungen nicht angewendet. Siehe Art 33.3
- d) Abzug von 0,3 pro Turner*in und Element für das Ausführen von blinden Landungen bei dreifachen Salti

32.2.7 Durchführen einer Runde sowohl mit als auch ohne den Sprungtisch (2,0 pro Team)

- a) Das Team muss mindestens eine Runde mit dem Sprungtisch und eine Runde ohne Sprungtisch absolvieren.
- b) Einzelne Turner*innen, die Durchlaufen (mit oder ohne Sprung), führen nicht zu diesem Abzug
- c) Abzug von 2,0, wenn keine Runde sowohl mit als auch ohne Sprungtisch durchgeführt werden.

32.3 Zusammenfassung der Anforderungen an die Komposition

Anforderungen an die Komposition	Abzug
1. Teamrunde	0,2/Turner*in
2. Korrekte Reihenfolge in zweiter und dritter Runde	0,1/Turner*in und Element
3. Variieren des Elements zwischen den Runden	0,2/Turner*in jedes Mal
4. Durchführen einer Runde mit Längsachsendrehung	0,2/Turner*in
5. Durchführen einer Runde mit mindestens Doppelsalto	0,2/Turner*in
6. Vermeidung von blinden Landungen in Dreifachsalti	0,3/Turner*in jedes Mal
7. Durchführen einer Runde sowohl mit als auch ohne den Sprungtisch	2,0/Team

Art 33 Schwierigkeit (Offener Wert)

33.1 Allgemein

Die D Note wird vom CD Wertungsgericht berechnet.

Die Auswahl der Elemente im Programm sollte niemals Stil und technische Präzision zugunsten der Schwierigkeit opfern.

Die gewählten Elemente sollten stets dem Kenntnisstand und der Reife der Turner*innen entsprechen.

Die Werte der Schwierigkeitselemente sind in der Tabelle der Schwierigkeit in Anhang 4 aufgeführt.

33.2 Bestimmung des Schwierigkeitswerts

- a) Der Schwierigkeitswert für jede Runde wird berechnet, indem die D Werte der Elemente, die von den Turner*innen gezeigt werden ermittelt und addiert werden.
- b) Der Schwierigkeitswert für das Team ist der Durchschnitt aller drei Runden, auf die nächste Zehntelstelle (0,1) abgerundet.
- c) Falls in einer Runde mehr als sechs Turner*innen antreten, basiert der Schwierigkeitswert auf den Elementen der ersten sechs Athlet*innen.

33.3 Den Schwierigkeitswert auf Null abwerten

Alle Elemente werden auf das tatsächliche Ausgeführte neu bewertet. Elemente können aus folgenden Gründen auch mit einem Schwierigkeitswert von Null bewertet werden:

- a) **Nicht mit den Füßen zuerst:** Die Situation, in der die Turnerin oder der Turner ohne Kontakt der Sohlen mit dem Boden zuerst ankommt (andere Körperteile berühren den Boden zuerst).
- b) **Unterrotation beim Sturz:** Wenn die Turnerin oder der Turner mit den Füßen zuerst ankommt, aber unterrotiert stürzt bevor weitere Schritte möglich sind.
- c) **Zusammenbruch:** Wenn die Turnerin oder der Turner mit den Füßen zuerst ankommt, aber stürzt indem sich die Gelenke in Hüfte oder Knien sich vollständig verschließen.
- d) **Element(e) nach einer Pause:** Jegliche Elemente, die nach einer Pause, einem Sturz oder Zwischen-Schritten ausgeführt werden, zählen nicht für den Schwierigkeitswert.
- e) **Durchlaufen:** wird mit Null bewertet.
- f) **Trainer*in unterstützt beim Ausführen der Übung:** Jegliche Unterstützung durch den/die Trainer*in beim Absprung oder, wenn ein*e Trainer*in einen starken Schub oder Halt gibt, um einen offensichtlichen Höhen- oder Rotationsverlust vor der Landung zu korrigieren, wird ebenfalls mit Null bewertet. Ein starker Schub/Halt ist eine Unterstützung, die den Großteil des Körpergewichts der/des Turnerin/Turners trägt oder die deutlich die Höhe und/oder Rotation beeinflusst.

- g) **Fehler in der Teamrunde:** Im Falle einer Teamrunde wird die Schwierigkeitsnote des Elements für die Turnerin oder den Turner auf Null gesetzt, wenn das, was ausgeführt wurde, anders ist als das, was die Mehrheit des Teams zeigt.

Im Zweifelsfall sollte zugunsten der Turnerin oder des Turners entschieden werden.

Art 34 Ausführung (10,0)

34.1 Allgemein

- a) Der Ausführungsnote wird vom E Wertungsgericht berechnet.
- b) Jeder E Wertungsrichter berechnet die Ausführungsnote für jede Runde, indem er/sie die Gesamtzahl der Fehler in der Ausführung (gemäß Art 34.3 - 34.7) aller Turner*innen in der Runde von 10,0 abzieht.
- c) Jeder E Wertungsrichter gibt eine einzelne Note ab, die der Durchschnitt seiner drei Ausführungsnoten (eine für jede Runde) ist, auf die nächste Zehntelstelle gerundet (0,1).
- d) Der Bonus für Ausführung von 0,1 (Art 34.9) kann auf die Note jedes/jeder Wertungsrichters/Wertungsrichterin addiert werden.
- e) Abzüge des HJ (E1) werden von der gültigen Endnote am Trampolin abgezogen.

34.2 Definitionen für Ausführungsfehler

Ausführungsfehler sind nach Phasen des Elements gruppiert. Diese sind: Absprung; Flugphase; Vorbereitung für die Landung; und Landung. Der maximale Abzug für jeden Punkt ist in der Überschrift angegeben. Siehe Anhang 6.

34.3 Absprungphase

34.3.1 Frühes Schrauben (0,1)

- a) Hüfte sollte beim Absprung transversal ausgerichtet sein (Toleranz 45°)
- b) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element, wenn das Schrauben zu früh eingeleitet wird

34.3.2 Kontakt mit dem Sprungtisch (0,6)

- a) Die Turner*innen müssen den Sprungtisch mit beiden Händen berühren, sich mit gestreckter Körperhaltung senkrecht nach oben abstoßen und den Sprungtisch nutzen, um einen sichtbaren Abdruck zu erzielen.
- b) Abzug von 0,1 Punkten pro Turner*in, wenn der Sprungtisch zu früh verlassen wird (Winkel beim Verlassen außerhalb von 45° zur Trampolinseite).
- c) Abzug von 0,1 pro Turner*in, wenn beim Verlassen des Sprungtischs kein sichtbarer Abdruck erkennbar ist.

- d) Abzug 0,1 oder 0,2 pro Turner*in beim Verlassen des Sprungtischs in nicht gestreckter Körperposition.
- e) Abzug von 0,2 Punkten pro Turner*in, wenn der Sprungtisch zu spät verlassen wird (Winkel beim Verlassen außerhalb von 30° zur Landezone).
- f) Abzug von 0,2 pro Turner*in, wenn die Arme beim Verlassen des Sprungtischs nicht gestreckt sind
- g) Abzug von 0,6 Punkten pro Turner*in, wenn nur eine Hand den Sprungtisch berührt. Bei keinem Kontakt mit den Händen zum Sprungtisch siehe 34.7.3.

34.4 Flugphase

34.4.1 Höhe des Einzelnen Saltos (0,3)

- a) Diese Abzüge gelten nur für Einzelsalti.
- b) Der Salto muss in angemessener Höhe ausgeführt werden, wie es für Einzelsalti definiert ist.
- c) Abzug von 0,1, 0,2 oder 0,3 pro Turner*in/Element bei zu niedrigem Einzelsalto

34.4.2 Körperposition in Salti (0,5)

Hock, offen gehockt, gebückt und gestreckte Körperhaltungen bei Salti sollen mit einer klaren und definierten Körperform ausgeführt werden, mit zusammengehaltenen Füßen und Beinen sowie gespannten Zehen. Die Arme müssen nahe am Körper sein.

- a) Abzüge in Körperform gelten für das gesamte Element, nicht pro Salto.
- b) Abzug von 0,1, 0,2 oder 0,3 pro Turner*in/Element bei Hüft- und Kniewinkel-Fehler
- c) Minderung um 0,1 pro Turner*in/Element bei gespreizten oder gekreuzten Beinen
- d) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element bei Kopffehlstellungen
- e) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element bei Fußfehlstellungen
- f) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element, wenn Arme nicht nah am Körper oder bei Rotationsachse in Schrauben sind

34.5 Ausführungsfehler während der Landevorbereitung

34.5.1 Öffnung (0,3)

- a) Die Öffnung bezieht sich auf den Austritt aus der letzten Rotation des letzten Elements in der Serie, sofern es sich um einen Salto handelt.
- b) Wenn es einen direkten Kick-Out aus der optimalen Flugposition in eine gestreckte Körperhaltung (>150° Hüft- und Kniewinkel) gibt, die bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation gehalten wird, um den Salto abzuschließen, erfolgt kein Abzug für Öffnung.
- c) Bitte beachten, dass ein gehockter, offen gehockter oder gebückter Salto zu einer gestreckten Körperhaltung zu jedem Zeitpunkt öffnen kann und die Flugphase in Vorbereitung auf die

Landung beendet. Diese gestreckte Haltung sollte bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation gehalten werden (2 Uhr kick out bei gestreckten Beinen).

- d) Abzug von 0,1 pro Turner*in bei teilweisem Öffnen
- e) Abzug von 0,1 pro Turner*in bei verspätetem oder nicht gehaltenem Öffnen
- f) Abzug von 0,3 pro Turner*in bei keinem Öffnen

34.5.2 Beenden von Längensendrehungen (0,4)

- a) Das Schrauben sollte vor den letzten 90° der Rotation zum Abschluss des Saltos vollendet sein.
- b) In Längensendrehungen bestimmt die Hüfte den Grad der Rotation.
- c) Abzug von 0,1, wenn das Schrauben nicht vor den letzten 90° der Salto Rotation vollendet ist
- d) Abzug von 0,1 pro Turner*in/Element bei Unter- oder Überrotation der Längensendrehung um 30°–45° bei der Landung
- e) Abzug von 0,3 pro Turner*in/Element für Unter- oder Überrotation der Schraube bei der Landung (>45°)

34.6 Landephase

34.6.1 Landeposition (0,3)

- a) Die Landepositionen werden an dem Punkt bewertet, an dem ein*e Turner*in die Anfangskraft des Aufkommens absorbiert hat, was vor der Kontrolle erfolgen kann.
- b) Turner*in sollten das Element mit aufrechter Körperhaltung landen.
- c) Höher als horizontal geführte Oberkörperpositionen sind nicht abziehbar. Das Beugen der Beine ist ebenfalls nicht abziehbar, es sei denn, die Hüften fallen unter die Knie (tiefer Squat).
- d) Abzug von 0,1 oder 0,2 für die Oberkörperhaltung
- e) Abzug von 0,3 bei tiefem Squat

34.6.2 Landung des letzten Elements in der Landezone (0,3)

- a) Der/Die Turner*in sollte das Element innerhalb der Landeszone landen.
- b) Der erste Kontaktpunkt mit der Landefläche sollte innerhalb der farbigen Landezone erfolgen.
- c) Es ist erlaubt, nach dem ersten Kontakt mit der Landematte die Fläche außerhalb der Landezone zu betreten.
- d) Abzug von 0,1, wenn der erste Kontaktpunkt auf oder über der Begrenzung der Landefläche liegt
- e) Abzug von 0,3 pro Turner*in, wenn außerhalb der Landefläche gelandet wird

34.6.3 Kontrolle in der Landung (1,0)

- a) Die Landung sollte kontrolliert sein und eine sichtbare „Stop“-Position zeigen (auch wenn sie nicht gehalten wird, da die Turner*innen die Landematte ohne Verzögerung verlassen müssen).
- b) Es ist auch erlaubt, dass ein Fuß vom Gerät wetritt, solange sich die Hüfte sich nicht mehr als 45° dreht.
- c) Es ist nicht erforderlich, die Füße nach dem Erreichen der Kontrolle zusammenzubringen, bevor die Landematte verlassen wird.
- d) Bewegungen anderer Körperteile (z.B. Bewegungen des nicht unterstützenden Arms) sind nicht strafbar.
- e) Für eine kleine Korrektur vor der Kontrolle der Landung wird 0,1 Punkt abgezogen. Beispiel: ein einzelner Schritt oder Sprung vom Gerät, bei dem die Hüfte sich mehr als 45° dreht oder bei dem beide Füße vom Aufprallpunkt wegbewegt werden.
- f) Für eine mittlere Korrektur vor der Kontrolle der Landung werden 0,2 Punkte abgezogen. Beispiel: ein einzelner Schritt oder Sprung zurück zum Gerät oder zur Seite.
- g) Für eine große oder mehrere Korrekturen, um die Kontrolle zu erlangen, werden 0,3 Punkte abgezogen. Beispiel: mehrere Schritte in irgendeine Richtung.
- h) Für einen leichten Kontakt der Hände, Ellenbogen oder Knie mit der Landematte oder dem Gerät ohne Gewichtskraft werden 0,5 Punkte abgezogen.
- i) Bei einem Sturz des/der Turners/Turnerin wird 1,0 Punkt abgezogen (wenn ein unterstützendes Gewicht durch einen anderen Körperteil als die Füße getragen wird, bevor die Kontrolle gezeigt werden kann). Wenn ein*e Turner*in mehrere Schritte gemacht hat, um die Kontrolle zu erlangen, und auf den Füßen die Landematte verlässt und dann stürzt, beträgt der Abzug 0,3, nicht 1,0.

34.6.4 Hilfe von Trainer*innen (1,5)

- a) Ein*e verpflichteter/verpflichtete Trainer*in, der/die vor Ort ist, ist nur dazu da, im Falle gefährlicher Situationen zu reagieren, nicht um auf sich aufmerksam zu machen.
- b) Der Trainer/die Trainerin ist dazu da, Verletzungen der Turner*innen zu vermeiden, nicht um das Fallen der Turner*innen zu verhindern.
- c) Nur die Aktionen des/der Trainers/Trainerin, die zu einer Landung mit den Füßen zuerst führen, resultieren in einem Abzug.
- d) Abzug von 1,0 pro Turner*in für Unterstützung.
- e) Abzug von 1,5 pro Turner*in für Nicht-Handeln in einer gefährlichen Situation.

34.7 Sonstige Abzüge

34.7.1 Fluss (0,1)

- a) Der Abstand (die Zeit zwischen den Turner*innen in der Serie) muss gleichmäßig zwischen allen Turner*innen verteilt sein. Mindestens zwei Turner*innen müssen gleichzeitig in Bewegung sein. Beim Tumbling darf der/die nächste Turner*in das erste Element nicht beginnen, bis der/die vorherige Turner*in das letzte Element abgeschlossen hat.
- b) Für unregelmäßigen Fluss wird pro Turner*in jeweils 0,1 Punkte abgezogen.

34.7.2 Zwischen den Runden gemeinsam zurückjoggen (0,4)

- a) Turner*innen sollten nach den Runden eins und zwei zum Anlauf zurück joggen. Sie sollten gemeinsam zurückkehren.
- b) Abzug von 0,4 pro Team für jede Runde, in der nicht zurückgejoggt wird.
- c) Abzug von 0,4 pro Team für jede Runde, in der nicht gemeinsam zurückgekehrt wird.

34.7.3 Durchlaufen (3,0)

- a) Im Falle, dass ein*e Turner*in auf das Gerät zuläuft und keinen erkennbares Element versucht oder kein Element ausführt, erfolgt ein Abzug von 3,0 pro Turner*in.
- b) Im Falle, dass ein*e Turner*in ohne Kontakt mit den Händen über den Sprungtisch hinwegläuft, erfolgt ein Abzug von 3,0 pro Turner*in.
- c) Es werden keine weiteren Ausführungsabzüge gemäß Art 34.3 - 34.7.1 für den/die Turner*in vorgenommen.

34.7.4 Falsche Anzahl Turner*innen (3,0)

- a) Falls zu wenige oder zu viele Turner*innen auftreten, erfolgt ein Abzug von 3,0 Punkten pro fehlender/fehlendem oder zusätzlicher/zusätzlichem Turner*in.
- b) Wenn ein gemischtes Team nicht die gleiche Anzahl an männlichen und weiblichen Turnern/Turnerinnen hat, wird pro fehlender/fehlendem oder zusätzlicher/zusätzlichem Turner*in pro Runde ein Abzug von 3,0 Punkten vorgenommen.
- c) Für die/den zusätzliche Turner*in werden keine weiteren Ausführungsabzüge gemacht.

34.8 Zusammenfassung der Abzüge für Ausführungsfehler (E Wertungsgericht)

Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über alle möglichen Ausführungsabzüge.

Abzüge für Ausführungsfehler (10,0)	0,1	0,2	0,3 oder mehr
1. Frühes Schrauben (0,1 pro Turner*in/Element)	X		
2. Kontakt mit dem Sprungtisch (0,6 pro Turner*in)	X	X	0,3/0,4/0,5/0,6
3. Höhe des Einzelnen Saltos (0,3 pro Turner*in)	X	X	0,3
4. Körperposition in Salti (0,5 pro Turner*in/Element)	X	X	0,3/0,4/0,5
5. Öffnung (0,3 pro Turner*in)	X	X	0,3
6. Beenden von Längsachsendrehungen (0,4 pro Turner*in/Element)	X	X	0,3/0,4
7. Landeposition (0,3 pro Turner*in)	X	X	0,3
8. Landung in der Landezone (0,3 pro Turner*in)	X		0,3
9. Kontrolle in der in Landung (1,0 pro Turner*in)	X	X	0,3/0,5/1,0
10. Hilfe von Trainer*innen (1,5 pro Turner*in)			1,0/1,5
11. Fluss (0,1 pro Turner*in)	X		
12. Zwischen den Runden gemeinsam zurückjoggen (0,4 pro Team)			0,4
13. Durchlaufen (3,0 pro Turner*in)			3,0
14. Falsche Anzahl Turner*innen (3,0 pro Turner*in)			3,0

34.9 Bonus für Ausführung (0,1)

Ein Bonus für Ausführung wird nur gewährt, wenn in mindestens einer Runde die folgenden Kriterien erfüllt werden:

- a) Identische Technik bei allen Turner*innen
- b) Alle Landungen in dieser Runde sollen aufrecht und unter Kontrolle erfolgen
- c) Bonus von 0,1 pro Team auf den endgültige E Note jede*s Wertungsrichters/Wertungsrichterin

Art 35 Head Judges Abzüge (E1)

E1 Abzüge werden von der Endnote am Gerät abgezogen.

35.1 Falsche Zeit (0,3)

- a) Die Zeitbegrenzung liegt bei 2 Minuten 45 Sekunden.
- b) Die Zeitmessung beginnt mit der Musik und endet, wenn das letzte Element in der letzten Runde abgeschlossen ist.
- c) Serien die nach dem Zeitlimit geturnt werden, werden anerkannt und bewertet.
- d) Der/die E2 Wertungsrichter*in stoppt die Zeit.
- e) HJ Abzug für Zeitfehler 0,3 einmalig

35.2 Falsche Musik (0,3)

- a) Die gesamte Übung muss zur Wahl der Musik des Teams gezeigt werden.
- b) Die Musik sollte instrumental sein und keinen Text enthalten; dies bedeutet, dass keine klaren Worte zu hören sein dürfen, auch wenn wir nicht wissen, was die Worte bedeuten. Die menschliche Stimme darf als Instrument verwendet werden, z.B. Summen, Pfeifen und andere Töne sind erlaubt.
- c) HJ Abzug für Abwesenheit von Musik oder Musik mit klarem Text 0,3 einmalig

35.3 Inkorrekte Kleidung (0,3)

- a) Folgendes führt zu Abzügen wegen falscher Kleidung (außer SJ-Abzügen):
 - Fehlende Wettkampfnummer (einzelne Turner*in)
 - Lose Gegenstände (einschließlich loser Wettkampfnummern)
 - Körperbemalung
- b) HJ deduction for incorrect attire 0.3 once

35.4 Trainer*in gibt mündlich oder visuelle Anweisungen (0,3)

- a) Trainer*innen dürfen während der Tumbling Übung keine visuellen oder verbalen Anweisungen an die Turner*innen geben.
- b) Falls der/die Trainer*in möchte, dass die Mannschaft das Programm unterbricht, sei es aus technischen Gründen, wegen Verletzung oder um mit einer/einem verletzten Turner*in zu sprechen, wird kein Abzug gemacht.
- c) Abzug für Trainer*innen die Anweisungen geben 0,3 einmalig

35.5 Tragen von Schmuck (0,3)

- a) Nach Artikel Art 3.2.1 und 7.2 a) dürfen bei Turnern/Turnerinnen oder Trainern/Trainerinnen keine Schmuckstücke jeglicher Art sichtbar sein.

- b) HJ-Abzug für Tragen von Schmuck 0,3 einmalig

35.6 Tragen von unsicher befestigter oder auffällig gefärbten Bandagen (0,3)

- a) Nach Artikel Art 3.2.1 und 7.2 a) dürfen bei Turnern/Turnerinnen oder Trainern/Trainerinnen keine Schmuckstücke jeglicher Art sichtbar sein.
- b) HJ-Abzug für Tragen von Schmuck 0,3 einmalig

35.7 Nicht Einhalten der Geräte- und Wettkampf- Anforderungen (0,3/Verstoß)

- a) Der Abzug für Nichtbeachtung der Geräte- oder Wettkampf-Anforderungen wird in den folgenden Fällen angewendet:
- Betreten der Wettkampfarena gegen die Wettkampfanforderungen
 - Markierung des Anlaufs mit Kleidung oder anderen Gegenständen
 - Beginn der Übung vor der grünen Flagge/dem grünen Licht des HJs (E1)
 - Mehr als zwei Trainer*innen in der Landezone
 - Versäumnis der Trainer*innen, ihre Pflicht als Sicherheitsstellung in der Landezone wahrzunehmen. Dies kann kurze Momente des Verlassens der Landezone zur Erfüllung dieser Pflicht beinhalten. Bei Verlassen der Landezone aufgrund unterstützender Maßnahmen oder Verletzungen erfolgt kein Abzug.
- b) HJ Abzug für Nichtbeachtung der Geräte- oder Wettkampf- Anforderungen: 0,3 pro Verstoß

35.8 Zusammenfassung der Abzüge des Head Judges (E1)

Zusammenfassung der Abzüge für HJ	Abzug
1. Falsche Zeit	0,3
2. Falsche Musik	0,3 einmalig
3. Inkorrekte Kleidung	0,3 einmalig
4. Trainer*in gibt mündliche oder visuelle Anweisungen	0,3 einmalig
5. Tragen von Schmuck	0,3 einmalig
6. Tragen von unsicher befestigten oder auffällig gefärbten Bandagen	0,3 einmalig
7. Nicht Einhalten der Geräte- und Wettkampf- Anforderungen <ul style="list-style-type: none"> - Das Betreten der Arena gegen die Wettkampfs- Anforderungen - Das Markieren des Anlaufes mit Kleidung oder anderen Gegenständen - Beginn der Übung vor der grünen Flagge/dem grünen Licht des E1 - Mehr als zwei Trainer*innen in der Landezone - Beide Trainer*innen verlassen die Landezone 	0,3/Verstoß

TEIL IV – DIE ANHÄNGE

- A1 Boden - Tabelle der Schwierigkeit
- A2 Boden - Zusammengefasste Ausführungsabzüge
- A3 Tumbling - Tabelle der Schwierigkeit
- A4 Trampolin - Tabelle der Schwierigkeit
- A5 Tumbling und Trampolin - Anerkennung der Elemente für die Schwierigkeit
- A6 Tumbling und Trampolin - Allgemeine Ausführungsfehler und Strafen
- A7 Wertungsblätter

ANHANG 1

BODEN - ALLGEMEINE ANFORDERUNGEN FÜR SCHWIERIGKEITSELEMENTE

Um den Schwierigkeitswert für das Element zu erhalten, muss das Team alle Schwierigkeitsanforderungen für das Element erfüllen. Das gesamte Team muss dasselbe Schwierigkeits-Element auf die gleiche Weise ausführen (z.B. müssen alle Turner*innen auf einem Bein landen). Spiegelbildliche Darstellung ist erlaubt. Sofern nicht anders angegeben, kann das Team die Art und Weise, wie das Element ausgeführt wird, wählen (z.B.: Richtung beim Absprung, abspringen/landen auf einem oder zwei Beinen, Körperposition oder die Platzierung von Armen und Beinen).

Die Schwierigkeitselemente müssen von allen Turner*innen gleichzeitig gemäß der Choreografie ausgeführt werden.

Es sind nicht mehr als drei Schritte (gehen oder laufen) vor jedem Schwierigkeitselement gemäß der Choreografie erlaubt.

Alle Schwierigkeitselemente müssen auf dem Wertungsblatt angegeben werden.

Körper gestreckt: Bei Elementen mit der Anforderung an einen gestreckten Körper beträgt die Toleranz für überstrecken/beugen 30°.

Körperposition: Bei Elementen mit aufrechter Körperposition beträgt die Toleranz 30°. Bei Elementen mit horizontalem Oberkörper wird die Körperposition von der Oberseite des Rumpfes (Hüfte bis zur Innenseite des Schultergelenks) gemessen, die Toleranz beträgt 15°. Bei Elementen mit nicht gedrehtem Oberkörper beträgt die Toleranz für die Drehung 15°. Bei Elementen mit horizontaler Körperposition beträgt die Toleranz 30°.

Beinspreizung/Hüftwinkel/Kniewinkel: Bei Elementen mit Beweglichkeitsanforderung (z.B. Beinspreizwinkel oder Hüft-/Kniewinkel in Sprüngen/Gleichgewichtselementen usw.) gibt es eine allgemeine Toleranz von 15° für die Anforderungen an die Beinspreizwinkel sowie den Hüft- und Kniewinkel. Zusätzliche Beweglichkeit oder kleinere Hüft-/Kniewinkel haben keinen Einfluss auf die DV.

Beine/Knie zusammen: Bei Elementen mit geschlossenen Beinen/Knie beträgt die Toleranz 15°.

Beine/Hüften gestreckt: Bei Elementen mit der Anforderung an gestreckte Beine/Hüfte beträgt die Toleranz 15°.

Arme gestreckt: Bei Elementen mit der Anforderung an gestreckte Arme beträgt die Toleranz 15°.

Rotation/Drehung: Die Rotation/Drehung muss, gemessen an der Hüfte, erfüllt sein, (Absprung und Landung/Start und Ende in einer Pirouette). Die Toleranz für eine Unter- oder Überrotation zu Beginn und/oder am Ende eines Elements beträgt insgesamt 45°.

Allgemeine Anforderungen an die Schwierigkeit für Elementgruppen sind unten aufgeführt. In der Tabelle der Schwierigkeit enthält die erste Spalte die spezifischen Anforderungen an die Schwierigkeit. Einige der Schwierigkeitselemente haben zusätzliche Details, die im Elementfeld gekennzeichnet sind. Bilder dienen als Richtlinien.

1. Allgemeine Anforderungen Gleichgewichtselemente

1.1 Handgestützte Gleichgewichtselemente (HB)

Es muss eine anerkannte Form ohne zusätzliche Bewegungen gezeigt werden. Der gesamte Körper muss für mindestens zwei Sekunden in einer statischen Position gehalten werden. Wo es leichte Bewegungen gibt, wird die Schwierigkeit dennoch gewertet, z.B. bei einem Handstand bewegen sich die Beine leicht, aber die Hände bleiben fixiert. Nur die Hände dürfen den Boden berühren (Ausnahmen: HB202, HB602, HB203, HB603 und HB803). Die Beine müssen gestreckt sein (außer bei HB1001). Die Körperlinie muss gemäß der Definition des Elements horizontal sein.

1.2 Dynamische Gleichgewichtselemente (DB)

1.2 A Dynamische Gleichgewichtselemente - Pirouetten

Eine Vorwärts-Pirouette bedeutet, sich in die Richtung des Standbeins zu drehen. Eine Rückwärts-Pirouette bedeutet, sich in die entgegengesetzte Richtung des Standbeins zu drehen. Die Pirouette muss auf einem Fuß, auf den Ballen, ausgeführt werden. Obwohl die Drehung nicht durch Springen erfolgen darf, wird ein leichter Hopser zur Aufrechterhaltung des Gleichgewichts den Wert (DV) nicht beeinträchtigen.

Die Platzierung des freien Beins und der Arme ist frei wählbar. Das freie Bein und das Standbein können gestreckt oder gebeugt sein. Die Anzahl der Drehungen und die Höhe des freien Beins bestimmen den Wert des Elements. Das freie Bein muss für mindestens $\frac{3}{4}$ der Drehung in der richtigen Position gehalten werden.

Eine Pirouette beginnt, wenn das freie Bein und die Ferse vom Boden abgehoben werden. Sie endet, wenn die Drehung gestoppt hat; die Ferse des Standbeins den Boden berührt; oder das freie Bein den Boden berührt.

Alle Turnerinnen müssen die Drehung mit Bilck in die gleiche Richtung starten, gemäß der Choreografie.

1.2 B Dynamische Gleichgewichtselemente - Kraftelemente

Handstand als Start- oder Endposition muss mit gestreckten Armen (Toleranz 45°), gestreckten, geschlossenen Beinen und gestreckter Hüfte ausgeführt werden. Es muss eine kontrollierte und kontinuierliche Bewegung gezeigt werden, die dynamische Kraft demonstriert. Die Bewegung muss unter Verwendung von Muskelkraft und nicht durch die Schwerkraft ausgeführt werden. Keine Pause von ≥ 2 Sekunden ist erlaubt. Kein Fallen oder mehr als ein Schritt sind erlaubt. Start- und Endpositionen müssen deutlich sichtbar sein, es ist jedoch nicht erforderlich, dass sie für zwei Sekunden gehalten werden. Kein unterstützendes Gewicht auf den Beinen während der Kraft-Elemente.

1.3 Stehende Gleichgewichtselemente (SB)

In Gleichgewichtselementen auf einem Bein muss eine anerkannte Form gezeigt werden. Der gesamte Körper muss für mindestens zwei Sekunden in einer statischen Position gehalten werden, ohne zusätzliche choreografierte Bewegungen. Wo es leichte Bewegungen gibt, wird die Schwierigkeit dennoch gewertet, z.B. bei der Waage: die Arme bewegen sich leicht, aber das Standbein bewegt sich nicht. Die Beine müssen gestreckt sein. Das Spielbein muss in der geforderten Position gehalten werden. Wenn das freie Bein (vorwärts/seitwärts) gebeugt ist, wird die Ferse verwendet, um den Winkel zur Hüfte zu definieren.

2. Allgemeine Anforderungen Jumps, Leaps und Hops (J)

Eine anerkannte Körperform (Position) muss während des Fluges irgendwo gezeigt werden. Die Form, die Drehung und die Landung müssen gemäß der Definition des Elements erfolgen.

Jump: Absprung von zwei Beinen und Landung auf zwei Beinen oder einem Bein.

Bei Sprüngen mit Drehungen müssen alle Turner den Sprung in die gleiche Richtung ausführen, entsprechend der Choreografie.

Leap: Absprung von einem Bein und Landung auf dem anderen Bein, Ausnahmen: Durchschlag-Sprünge.

Hop: Absprung von einem Bein und Landung auf demselben Bein.

Bei Leaps und Hops mit Drehungen muss die Hüfte bei Absprung und Landung in die gleiche Richtung zeigen wie die Richtung des Wegs, den der Turner zum Zeitpunkt des Absprungs nimmt.

3. Allgemeine Anforderungen Akrobatische Elemente (A)

Für die Elemente-Anerkennung verweisen wir auf die Definitionen im Anhang 5. Dies umfasst eine Toleranz von 30° für gestreckte Beine in der gebückten Position.

4. Allgemeine Anforderungen Gruppenelemente (G)

Alle Turnerinnen und Turner des Teams müssen teilnehmen und eine aktive Rolle bei entweder einer klaren Hebung vom Boden oder einem Wurf (d.h. heben, gehoben werden, werfen und/oder fangen oder geworfen werden) spielen, was in einer (1), zwei (2) oder drei (3) Gruppen von mindestens drei (3) Turner*innen (in jeder Gruppe) erfolgen kann. Wenn die Elemente in Gruppen ausgeführt werden, müssen die durchgeführten Gruppenelemente die gleiche Code-Nummer haben, aber die Elemente müssen nicht ähnlich sein.

Heben bedeutet, dass die Gruppe mindestens einen der Turner vollständig vom Boden heben muss, indem sie aktiv von anderen Turnern unterstützt werden.

- Die gehobenen Turner*innen können klar von den anderen gehoben werden, oder die anderen können sie so unterstützen, dass sie während des Gruppenelements vom Boden entfernt bleiben können.

- Aktive Unterstützung bedeutet, dass der/die Unterstützer*in aktiv arbeiten muss, um das Heben auszuführen oder seine/ihre eigene Position zu halten, um den gehobenen Turner/die gehobene Turnerin wirklich zu unterstützen (z.B. nicht einfach auf dem Boden liegen oder in 'balasana' sein). Stehende Unterstützung, kniend auf allen Vieren oder Ähnliches, während andere sie zum Heben benutzen, ist akzeptabel.

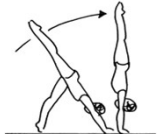










Wenn das Team einen Wurf von einer Gruppe zur anderen ausführt, werden die werfende und die fangende Gruppe als Teile einer Gruppe gezählt.

















In Gruppenelementen mit Drehungen und Rotationen bezieht sich die Drehung/Rotation immer auf die Turner*innen, die gehoben oder geworfen werden (keine Toleranz bei Drehung/Rotation). Die Drehung/Rotation während des Hebens wird vom Boden bis zum Boden gemessen. Die Drehung/Rotation während des Wurfs wird während der freien Flugphase gemessen.

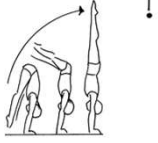


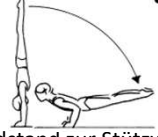
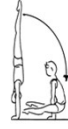
5. Allgemeine Anforderungen Beweglichkeitselemente (F)

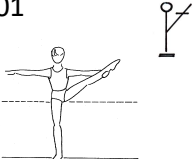
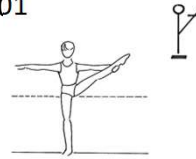
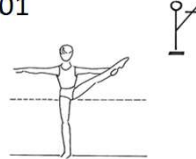
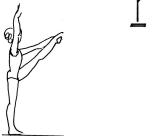
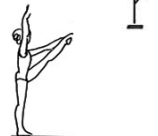

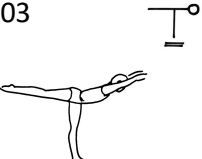
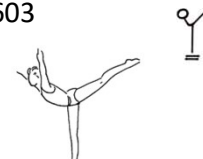
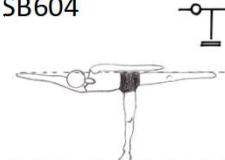
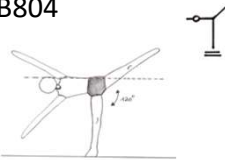
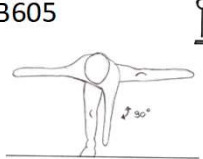
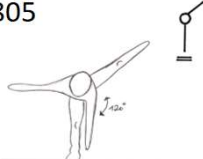
Die Position muss während des Beweglichkeitselements fest und gut definiert sein. Die Position muss klar gezeigt werden, jedoch nicht still gehalten werden. Beinspreizwinkel definiert das Element, die Beine müssen gestreckt sein. Die Anforderung an den Hüftwinkel muss erfüllt sein. Die Anforderung, an das komplette Zusammenklappen (Oberkörper - Beine) muss vollständig erfüllt sein, keine Toleranz.





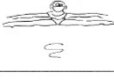


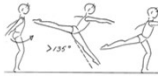
Boden - Tabelle der Schwierigkeit


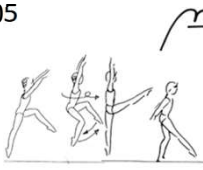
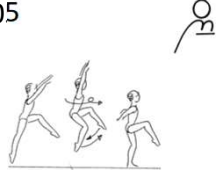
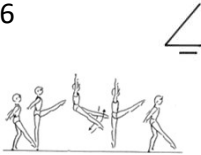


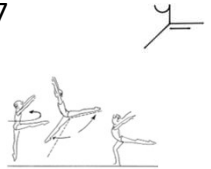
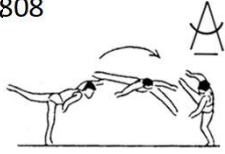


1 Gleichgewichtselemente					
1.1 Handgestützte Gleichgewichtselemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Handstand HB1001: Die Arme müssen gestreckt sein (Toleranz 45°) und die Beine über Hüfthöhe. Die Platzierung der Beine muss für alle im Teams gleich sein (Toleranz von 45° hinsichtlich der Körperhaltung und Position der Beine).					HB1001  Handstand
Kopfstand/Unterarmstand Beine geschlossen	HB202  Kopf am Boden		HB602  Unterarme am Boden		
Stützwaage auf Ellbogen/Brücke HB403: Der Körper wird auf den Händen, auf den Ellbogen/ gestreckten Armen gestützt. Die Körperlinie muss horizontal sein. Beine geschlossen oder gegrätscht HB203/HB603/HB803: Die Schultern müssen sich mindestens über den Händen befinden (definiert durch eine vertikale gerade Linie, die durch die Mitte der Schultern verläuft). Keine Toleranz in der Höhe des freien Beins	HB203 	HB403  Stützwaage auf Ellbogen	HB603  Bein 45° von der Vertikalen	HB803  Bein vertikal	
Schwebestütz oder Spitzwinkelstütz HB604/HB804: Beine geschlossen oder gegrätscht. Beide Hände werden seitlich am Körper, nah an der Hüfte, platziert. Auf den Armen abstützen ist nicht erlaubt.	HB204 	HB404  Beine geschlossen	HB604  Winkel zwischen Beinen und Boden 45°	HB804  Winkel zwischen Beinen und Boden 90°	

1.2 A Dynamische Gleichgewichtselemente - Pirouetten	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Vorwärts	DB201   Rotation 360°		DB601   Rotation 540°	DB801   Rotation 720°	
Rückwärts	DB202   Rotation 360°		DB602   Rotation 540°	DB802   Rotation 720°	
Vorwärts Freies Bein ohne Handunterstützung 90° Wenn das freie Bein gebeugt ist, wird die Ferse verwendet, um den Winkel zur Hüfte zu definieren.			DB603   Rotation 360°	DB803   Rotation 540°	


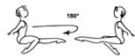




1.2 B Dynamische Gleichgewichtselemente - Kraftelemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Krafthandstand Die Ausgangsposition ist frei wählbar. Beine gestreckt			DB604  Beine gegrätscht	DB804  Beine geschlossen	
Kopfstand/Handstand zur Stützwaage mit geschlossenen oder gegrätschten Beinen DB405: Vom kontrollierten Kopfstand, Körper gestreckt, absenken zur Stützwaage mit horizontaler Körperposition, auf den Ellbogen DB805: Vom kontrollierten Handstand zur Stützwaage mit horizontaler Körperposition, auf den Ellbogen		DB405  Kopfstand zur Stützwaage		DB805  Handstand zur Stützwaage	
Handstand zum gegrätschten Schwebestütz Absenken vom Handstand zum gegrätschten Schwebestütz. Die Beine müssen während des gesamten Weges gestreckt sein				DB806  Beine gegrätscht	

1.3 Standing Balances					
Stehende Gleichgewichtselemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Standwaage seitwärts mit Hilfe der Hand Freies Bein zur Seite mit Hilfe der Hand. Körper in aufrechter Position	SB201  Beinspreizwinkel 90°		SB601  Beinspreizwinkel 135°	SB801  Beinspreizwinkel 180°	
Waage vorwärts Freies Bein nach vorne mit Hilfe der Hand/Hände. Körper in aufrechter Position	SB202  Beinspreizwinkel 90°		SB602  Beinspreizwinkel 135°	SB802  Beinspreizwinkel 180°	
Standwaage Oberkörper muss horizontal oder höher sein	SB203  Beinspreizwinkel 90°		SB603  Beinspreizwinkel 135°		
Standwaage seitwärts ohne Hilfe der Hand Der Oberkörper muss horizontal sein. Der Oberkörper und das Bein müssen sich in der Frontalebene befinden. Die Hüfte muss gestreckt sein, der Oberkörper darf nicht verdreht sein.			SB604  Beinspreizwinkel 90°	SB804  Beinspreizwinkel 120°	
Seitliche Waage Oberkörper horizontal, freies Bein seitwärts			SB605  Beinspreizwinkel 90°	SB805  Beinspreizwinkel 120°	











2 Jumps, Leaps and Hops (J)					
2.1 Jumps	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Strecksprung mit Drehung Körper gestreckt, gestreckte Beine geschlossen		J401  Drehung 360°	J601  Drehung 540°		
Hocksprung mit Drehung Gehockte Position, Hüft- und Kniewinkel 90°			J602  Drehung 360°	J802  Drehung 540°	
Grätschwinkelsprung mit und ohne Drehung Beinspreizwinkel 90°, klar gebeugt in der Hüfte 90°, Beine gestreckt ohne kick		J403 		J803  Drehung 180°	
Sissone (Landung einbeinig) Beine gestreckt, vorderes Bein mindestens 45° (keine Toleranz)			J604  Beinspreizwinkel 135°	J804  Beinspreizwinkel 180°	






2.2 Leaps	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Pferdchensprung mit und ohne Drehung Beine gebeugt. Beinwechsel in der Luft. Oberschenkel horizontal (keine Toleranz). J405: Beine gestreckt nach Beinwechsel mit Beinspreizwinkel 135°	J205 	J405  Beinspreizwinkel 135°	J605  Drehung 360°		
Schersprung Beine Gestreckt. Beinwechseln während in der Luft. Erstes Bein muss die Horizontale (keine Toleranz) erreichen.	J206  Beinspreizwinkel 90°		J606  Beinspreizwinkel 135°		
Kadettsprung mit 180° (Entrelacé) Beine gestreckt. Beinwechsel in der Luft. Erstes Bein muss die Horizontale (keine Toleranz) erreichen. Beinspreizwinkel nach der Drehung definiert das Element			J607  Beinspreizwinkel 90°	J807  Beinspreizwinkel 135°	
Schmetterling Beine gegrätscht, Oberkörper in der Horizontalen, Oberschenkel horizontal oder höher, keine Toleranz, Bauch abwärts				J808 	
Rehsprung Beine gebeugt 90°. Beinspreizwinkel wird zwischen den Oberschenkeln gemessen.			J609  Beinspreizwinkel 135°	J809  Beinspreizwinkel 180°	


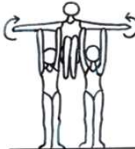
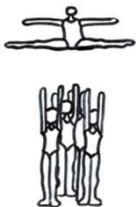
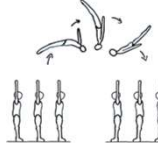
Leaps werden fortgesetzt	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Spagatsprung zur Grätschwinkelposition mit Drehung Beine gestreckt ohne Kick. Beinspreizwinkel definiert das Element. Klar gebeugte Hüfte 90°		J410 Drehung 90°	J610 Drehung 180° Beinspreizwinkel 90°	J810 Drehung 180° Beinspreizwinkel 135°	
Spagatsprung vorwärts Beine gestreckt ohne Kick	J211 Beinspreizwinkel 90°		J611 Beinspreizwinkel 135°	J811 Beinspreizwinkel 180°	
Durchschlagsprung Beine gestreckt ohne Kick. Erstes Bein muss vor dem Beinwechsel mindestens 45° (keine Toleranz) vorwärts schwingen. Beinspreizwinkel nach dem Beinwechsel definiert das Element			J612 Beinspreizwinkel 135°	J812 Beinspreizwinkel 180°	

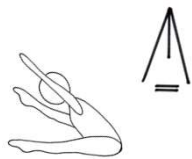
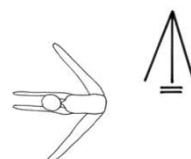
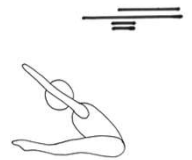
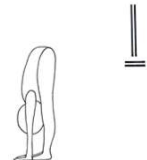
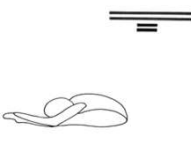
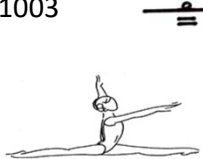
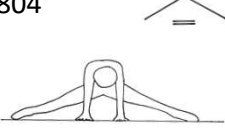
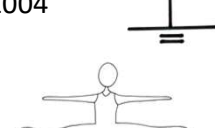
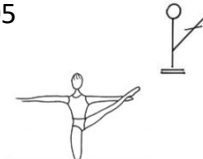
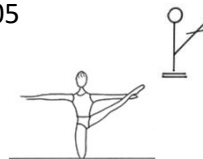
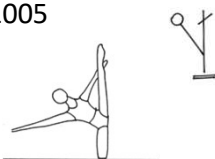
2.3 Hops	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Pistolensprung mit und ohne Drehung Gestrecktes Bein vorne, anderes gebeugt. Knie geschlossen. Hüft- und Kniewinkel 90°		J413 		J813  Drehung 180°	
Strecksprung mit Drehung Körper gestreckt. Gestreckte, geschlossene Beine ohne Kick			J614  Drehung 360°	J814  Drehung 540°	
Strecksprung mit Drehung, ein Bein gebeugt Körper gestreckt, ein Bein gestreckt, ein Bein gebeugt. Hüft- und Kniewinkel 90°		J415  Drehung 360°			
Hocksprung mit Drehung Gehockte Position, Hüft- und Kniewinkel 90°				J816  Drehung 360°	

3 Akrobatische Elemente

3.1 Vorwärts Elemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Salto vorwärts Absprung und Landung frei wählbar (ein Bein, zwei Beine) Ausnahmen - A401: Die Landung in sitzender Position muss mit Händen und Bein vor jedem anderen Körperteil erfolgen. A601: Gehockte Position A801: Gebückte Position		A401  Salto in den Sitz	A601  Hocksalto	A801  Bücksalto	
Vorwärts Elemente A402, A802: Absprung und Landung einbeinig und Landung frei wählbar (ein Bein/zwei Beine)		A402  Überschlag		A802  Freier Überschlag	
3.2 Rückwärts Elemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Salto rückwärts A803: Absprung von einem Bein, Landung einbeinig oder auf zwei Beinen, Salto in gehockter Position			A603  Hocksalto	A803  Auerbach-Salto gehockt	
Gestützte Rückwärts Elemente A604: Absprung beidebeinig, Landung auf einem Bein oder zwei Beinen A804: Absprung einbeinig, Landung auf einem Bein oder auf zwei Beinen		A404  Bogen rückwärts	A604  Flick flack	A804  Auerbach-Flick Flack	

3.3 Seitwärts Elemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Seitwärtssalto Der Seitwärtssalto kann in Bezug auf die Absprungrichtung variieren (zwischen vorwärts und seitwärts mit einer Toleranz von 45°). Der Absprung/die Landung kann von einem oder zwei Beine erfolgen. Die Körperposition ist optional (z. B.: gehockt, gestreckt). Die Landung muss seitwärts erfolgen.				A805  Seitwärtssalto	
Rad-Elemente Seitwärts A406: Das Team kann selbst wählen im Rad mit der ersten oder zweiten Hand zu stützen.	A206  Rad	A406  Rad mit einer Hand		A806  Freies Rad	
Seitwärts Gumbi A807: Gumbi= "Rad in Brückenposition": Rad in einer überstreckten Position, seitlich oder rückwärts begonnen				A807  Gumbi	

4 Gruppenelemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Hebungen G601: Der gehobene Turner/die gehobene Turnerin muss mindestens 2 Sekunden lang vom Boden entfernt halten werden. G801: Die Rotation/Drehung während des Hebens wird vom Boden bis zum Boden gemessen.			G601  Hebung	G801  Hebung mit Rotation in longitudinaler, transversaler oder sagittaler Achse ($\geq 180^\circ$)	
Würfe Die geworfenen Turner*innen müssen einen klaren Flug zeigen, frei von unterstützenden Turner*innen. G802: Die Drehung/Rotation während des Wurfs wird während der freien Flugphase gemessen.			G602  Wurf	G802  Wurf mit Rotation um die longitudinalen, transversalen oder sagittalen Achse ($\geq 90^\circ$)	

5 Beweglichkeitselemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0
Gegrätschte Vorbeuge Beinspreizung 90°. F801: Oberkörper ganz nach unten gebeugt, Brust und/oder Schultern berühren den Boden		F401  Hüftwinkel 45°		F801 	
Gebückte Vorbeuge, Beine geschlossen F602/F802: Brust und/oder Schultern müssen die gestreckten Beine berühren		F402  Hüftwinkel 45°	F602 	F802 	
Spagat Oberschenkel müssen den Boden berühren. Die Position des Oberkörpers und der Arme ist frei wählbar.					F1003 
Seitspagat Beine und Hüfte in gerader Linie. Die Position des Oberkörpers und der Arme ist frei wählbar. F1004: Oberschenkel müssen den Boden berühren.				F804  Beinspreizwinkel 135°	F1004 
Knieende Beinhebung zur Seite Freies Bein zur Seite mit Hilfe der Hand. Hüfte gerade. Auf die Seite lehnen und mit der Hand den Boden zu berühren ist frei wählbar		F405  Beinspreizwinkel 90°		F805  Beinspreizwinkel 135°	F1005  Beinspreizwinkel 180°

ANHANG 2

BODEN - AUSFÜHRUNG

1 Richtlinien zur Zusammenfassung von Ausführungsabzügen

- Bewerten Sie die Fehler pro Turner*in, bevor Sie den Abzug für das Team bewerten.
 - TURNER zuerst
 - TEAM als zweites
- Mehrere Fehler eines/r einzelnen Turners/Turnerin zu einem bestimmten Zeitpunkt können gemeinsam das Fehlerniveau von geringen zu mäßigen oder von mäßigen zu schweren Fehlern erhöhen. Identifizieren Sie alle individuellen Fehler zu dem gegebenen Zeitpunkt der Übung und klassifizieren Sie sie pro Turner*in als gering, mäßig oder schwer. Falls es mehr als einen Fehler gibt, werden diese addiert und auf den nächstgelegenen klassifizierten Fehler abgerundet (0,2 für mäßig, 0,4 für schwer) gemäß der ersten Zeile in der obigen Tabelle (Ein/ Turner*in macht den Fehler). Alle Ausführungsfehler unter CoP 24.3 werden gleichzeitig berücksichtigt.
 - Beispiel: Ein/e Turner/in macht einen geringen und einen mäßigen Fehler ($0,1 + 0,2 = 0,3$). Dies wird auf 0,2 abgerundet und als mäßiger Fehler für diese/n Turner/in klassifiziert.
 - Beispiel: Ein/e Turner/in macht einen geringen und zwei mäßig Fehler ($0,1 + 0,2 + 0,2 = 0,5$), was auf 0,4 abgerundet und als schwerer Fehler für diese/n Turner/in klassifiziert wird.
- Schätzen Sie die Anzahl der Turner*innen, die die oben genannten geringen, mäßigen und schweren Fehler machen. Für jede Fehlergröße könnte es entweder ein/e Turner/in, weniger als die Hälfte des Teams oder die Hälfte oder mehr des Teams sein.
 - Zum Beispiel machen zwei Turner*innen (weniger als die Hälfte des Teams) geringe Fehler, und ein/e Turner/in macht einen schweren Fehler.
- Fassen Sie die Abzüge für das Team zusammen. Der zusammengefasste Ausführungsabzug für das Team wird durch die Anzahl der Turner*innen definiert, die Fehler machen, die als gering, mäßig oder schwer eingestuft werden. Die verfügbaren Abzüge zu jedem Zeitpunkt der Übung sind 0,1, 0,2, 0,4, 0,7 oder 1,0. Kombinationen von unterschiedlichen Fehlergrößen werden addiert und auf den nächstgelegenen verfügbaren Abzug gemäß der Tabelle im CoP Abschnitt 24.2 abgerundet.
 - Falls es nur gering Fehler gibt, darf der maximale Abzug niemals 0,4 überschreiten.
 - Falls es mäßig Fehler gibt, einschließlich aller gering Fehler, darf der maximale Abzug niemals 0,7 überschreiten.
 - Falls es schwere Fehler gibt, einschließlich aller geringen und/oder mäßigen Fehler, darf der maximale Abzug niemals 1,0 überschreiten.
- Bei der Bewertung der Teamabzüge dürfen die zusammengefassten Fehler aller Turner*innen das Fehlerniveau nicht erhöhen. Zum Beispiel können mehrere Turner*innen mit zusammengefassten mäßigen Fehlern nicht zu einem höheren Abzug als einem mäßigen führen.

2 Boden – Zusammengefasste Ausführungsabzüge

Boden Ausführungsfehler/Abzüge		Gering	Mäßig	Schwer
1.1 Synchronisation				
Abzug, wenn eine*r Turner*in nicht synchron mit dem Rest des Teams ist, wie beabsichtigt.		Turner*in etwa einen Schlag zu früh/spät	Turner*in etwa zwei Schläge zu früh/spät (z.B. zu früh von einem Gleichgewichts-Element herunterkommen)	Turner*in "verloren"; führt etwas völlig anderes aus oder führt gar nichts aus.
1.2 Einheitliche Ausführung				
Abzug, wenn es Unterschiede in der Ausführung von Elementen gibt, die identisch sein sollen, einschließlich fehlerhafter Ausführung der Anforderungen in Schwierigkeitselementen (z.B. Beinspreizwinkel, Drehungen, Winkel, gebeugte Standbeine)		Subtile Unterschiede, z.B. <15° Variation der Beinspreizwinkel innerhalb des Teams	Sichtbare Unterschiede, z.B. >15° - 45° Variation der Beinspreizwinkel innerhalb des Teams	Große Unterschiede, z.B. >45° Variation der Beinspreizwinkel innerhalb des Teams
1.3 Amplitude und Bewegungsweite				
Abzug bei fehlender Amplitude oder Bewegungsweite		Performance mit eingeschränkter Bewegung, z.B. keine gestreckten Füße		
1.4 Balance und kontrollierte Ausführung				
Abzug bei Mangel an Gleichgewicht		Zusätzliche/ kontra Bewegungen zur Aufrechterhaltung des Gleichgewichts, ein Sprung/Hüpfer/ Schritt zur Aufrechterhaltung des Gleichgewichts.	Mehrere Sprünge/Hüpfer/ Schritte zur Aufrechterhaltung des Gleichgewichts, Hand-/Knieunterstützung	Sturz Vollständiger Verlust des Gleichgewichts, der zu einem Sturz in den Sitz, liegend oder auf den Händen und Knien führt.
1.5 Präzision in Formationen				
Abzug wenn Turner*innen nicht die Formation zeigen wie im Wertungsblatt dargestellt		Turner*in nicht in der Formation		

ANHANG 3

Tumbling - Tabelle der Schwierigkeit

DV	Gruppe 1 Vorwärtselemente	Artistik Code	K Code	DV	Gruppe 2 Rückwärtselemente	Artistik Code	K Code
0,10	Rad	X	X	0,10	Rondat	Λ	R
0,20	Überschlag	⌒	H	0,20	Flick Flack	⌒	F
0,20	Hechtüberschlag	⌒⌒	FS	0,20	Hocksalto	ℓ	O
0,20	Hocksalto (Start)	★ ⌀	O	0,20	Bücksalto	ℓV	<
0,20	Hocksalto	⌀	O	0,30	Tempoflick	⌒n	W
0,30	Bücksalto (Start)	★ ⌀V	>	0,30	Strecksalto	ℓ/	/
0,30	Bücksalto	⌀V	>	0,30	Hocksalto ½	ℓ 180	O1
0,30	Strecksalto (Start)	★ ⌀	\	0,30	Bücksalto ½	ℓV 180	<1
0,40	Strecksalto	⌀	\	0,40	Hocksalto 1/1	ℓ 360	O2
0,30	Hocksalto ½	⌀ 180	O1	0,40	Strecksalto ½	ℓ/ 180	/1
0,40	Hocksalto 1/1	⌀ 360	O2	0,50	Strecksalto 1/1	ℓ/ 360	/2
0,40	Bücksalto ½	⌀V 180	>1	0,60	Strecksalto 1½	ℓ/ 540	/3
0,50	Strecksalto ½	⌀ 180	\1	0,70	Strecksalto 2/1	ℓ/ 720	/4
0,40	Strecksalto 1/1 (Start)	★ ⌀ 360	\2	0,80	Strecksalto 2½	ℓ/ 900	/5
0,60	Strecksalto 1/1	⌀ 360	\2	0,80	Doppelsalto gehockt	ℓℓ	OO
0,70	Strecksalto 1½	⌀ 540	\3	0,90	Doppelsalto gebückt	ℓℓV	<<
0,80	Strecksalto 2/1	⌀ 720	\4	1,10	Doppelsalto gestreckt	ℓℓ/	//
0,90	Strecksalto 2½	⌀ 900	\5	1,00	Doppelsalto gehockt 1/1	ℓℓ 360	OO2
1,20	Doppelsalto gehockt	⌀⌀	OO	1,20	Doppelsalto gehockt 2/1	ℓℓ 720	OO4
1,40	Doppelsalto gebückt	⌀⌀V	>>	1,30	Doppelsalto gestreckt 1/1	ℓℓ/ 360	//2
1,60	Doppelsalto gestreckt	⌀⌀/	//	1,50	Doppelsalto gestreckt 2/1	ℓℓ/ 720	//4
1,30	Doppelsalto gehockt ½	⌀⌀ 180	OO1	1,80	Doppelsalto gestreckt 3/1	ℓℓ/ 1080	//6
1,50	Doppelsalto gehockt 1½	⌀⌀ 540	OO3	1,60	Dreifachsalto gehockt	ℓℓℓ	OOO
1,50	Doppelsalto gebückt ½	⌀⌀V 180	>>1	1,90	Dreifachsalto gebückt	ℓℓℓV	<<<
1,70	Doppelsalto gestreckt ½	⌀⌀/ 180	//1	2,00	Triple salto tucked 1/1	ℓℓℓ 360	OOO2
1,90	Doppelsalto gestreckt 1½	⌀⌀/ 540	//3				
2,10	Doppelsalto gestreckt 2½	360 ⌀⌀ 540	\2\3				
	★ Merke: reduzierte Werte für manche Startsalti						

Der Schwierigkeitswert für andere Elemente kann ermittelt werden, indem der Grundwert des Elements (in grau markiert) und der zusätzliche Wert für Drehungen addiert werden.

Zusätzliche Werte für Längsachsendrehungen

- 0,1 für jeder halbe Schraube (180°) in einfachem und doppeltem Salto
- 0,2 für jede halbe Schraube (180°) in dreifachen Salti
- 0,1 zusätzlich für Schrauben über 1080° und für jede weitere ganze Schraube

Der Schwierigkeitswert (DV) aller Saltos, die zu Beginn ausgeführt werden, basiert auf den Werten der aufgeführten Grundelemente.








































Z.B.: Der Schwierigkeitswert (DV) für einen Strecksalto with halber Schraube durchgeführt als Startsalto wird aufgrund des Strecksato (Start) und dem zusätzlichen Wert für halbe Schraube berechnet (0,3 + 0,1).

































Der DV für Strecksalto mit einer oder eineinhalb Schraube wird von Grundelement berechnet.

Strecksato 1/1 (Start) und der zusätzliche Werte für halbe Schraube (0,4 + 0,1).

Tumbling - Tabelle der Schwierigkeit												
DV	Serie 1 - Vorwärts mit gehockten/gebückten Salti	K Code	Serie 2 - Vorwärts mit gestreckten Salti vorwärts	K Code	Serie 3 - Rückwärts mit gehockten/gebückten Salti	K Code	Serie 4 - Rückwärts mit Strecksalti	K Code	Serie 5 - Rückwärts mit zwei multiplen Salti	K Code	Serie 6 kombiniert	K Code
0.40		HFS O				RFO						
0.50		HFS >				RF <						>RFO
0.60		\HO										>RF <
0.70		\H >										>RF /
0.80												\RF /
0.90				\H/1								\2RF/2
1.00				\2H\1								\2RF/4
1.10				\2H\2								\2RF/4
1.20				\2H\3								\RF00
1.30						RF002						\2RF00
1.40						RF004						\2RF002
1.50		\H00										>RF004
1.60		\2H00										\2RF004
1.70		\2H001										\2RF//2
1.80		\H003				RF000						
1.90		\2H003								RF//WF00		\2RF//4
2.00				>H\1				RF//6		RF//WF <		
2.10				\2H\1		RF <<<		RWF//6		RF//WF002		
2.20				>H\3								\2RF//6
2.30				\2H\3						RF//WF004		
2.40				>H\5						RF//WF//2		
2.50										RF//2WF004		
2.60										RF//WF//4		
2.70												
2.80										RF//2WF//4		

Trampolin - Tabelle der Schwierigkeit

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

DV	Gruppe 2 ohne Sprungtisch	Artistik Code	K Code
0,10	Hocksalto		O
0,10	Bücksalto		>
0,20	Strecksalto		\
0,20	Hocksalto ½	 180	O1
0,20	Bücksalto ½	 180	>1
0,30	Strecksalto ½	 180	\1
0,30	Hocksalto 1/1	 360	O2
0,40	Strecksalto 1/1	 360	\2
0,50	Strecksalto 1½	 540	\3
0,60	Strecksalto 2/1	 720	\4
0,70	Strecksalto 2½	 900	\5
0,70	Doppelsalto gehockt		OO
0,80	Doppelsalto gebückt	 V	>>
0,90	Doppelsalto gestreckt		\
0,80	Doppelsalto gehockt ½	 180	OO1
0,90	Doppelsalto gebückt ½	 V 180	>>1
1,00	Doppelsalto gehockt 1½	 540	OO3
1,00	Doppelsalto gestreckt ½	 180	\1
1,20	Doppelsalto gestreckt 1½	 540	\3
1,40	Doppelsalto gestreckt 2½	 900	\5
1,70	Doppelsalto gestreckt 3½	 1260	\7
1,60	Dreifachsalto gehockt ½	 180	OOO1
1,80	Dreifachsalto gebückt ½	 V 180	>>>1
2,10	Dreifachsalto gestreckt ½	 180	\1
2,00	Dreifachsalto gehockt 1½	 360  180	O2O1O
2,40	Dreifachsalto gehockt 2½	 360  360  180	O2O2O1
2,90	Dreifachsalto gehockt 3½	 360  360  540	O2O2O3

★ TSU (gehockt/gestreckt 360 und Kasamatsu (KAS) (gehockt/gestreckt) werden als dasselbe Element bewertet.

★ TSU (gehockt/gestreckt 720 und Kasamatsu (KAS 360) (gehockt/gestreckt) werden als dasselbe Element bewertet.

Der Schwierigkeitswert für andere Elemente kann errechnet werden, indem der Grundelementwert (in grau markiert) und der zusätzliche Wert für Schrauben addiert werden.

Zusätzliche Werte für Längensachsendrehungen

- 0,1 für jede halbe Schraube (180°) in einfachen und doppelten Salti
- 0,2 für jede halbe Schraube (180°) in dreifachen Salti
- 0,1 zusätzlich für Schrauben über 1080° und für jede zusätzliche ganze Schraube

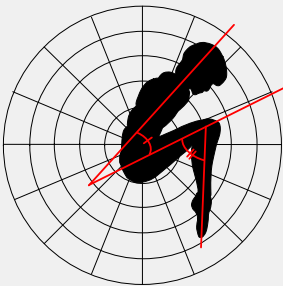

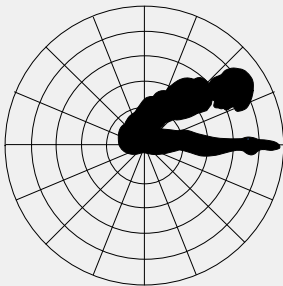
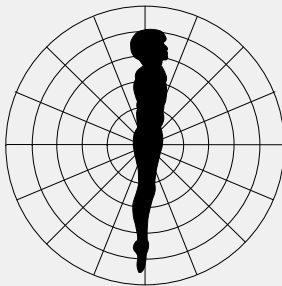
Der Schwierigkeitswert für Dreifachsalto mit blinder Landung werden berechnet indem der zusätzliche Wert für Schrauben abgezogen wird.

ANHANG 5

TUMBLING UND TRAMPOLIN – ANERKENNUNG DER ELEMENTE FÜR DIE SCHWIERIGKEIT

1 Geforderte Körperpositionen in Salti

Turner*innen können in gehockter/offen gehockter, gebückten oder gestreckten Körperpositionen rotieren wenn sie die folgenden Anforderungen erfüllen.

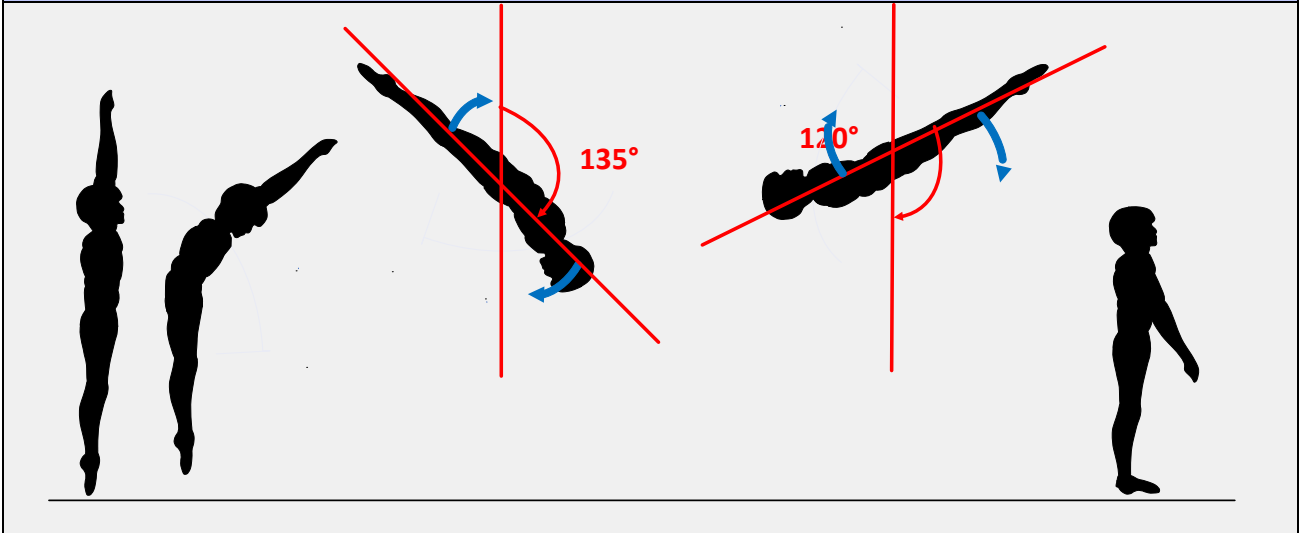
Gehockte Position	Offen gehockte Position	Gebückte Position	Gestreckte Position
			
<p>In einer gehockten Körperposition müssen Kniee und Hüfte gebeugt sein und zur Brust angezogen sein</p> <p>Ein gehockter Salto muss einen Hüftwinkel, der nicht grösser ist als 135°, und einen Kniewinkel, der nicht grösser ist als 135°, aufweisen</p>	<p>Eine offen gehockte Körperposition ist eine Anpassung der gehockten Position für Salti (gehockt) mit mehreren Schrauben **</p> <p>Eine typische offen gehockte Position weist einen Hüftwinkel von 120° sowie einen Winkel von 90°-120° in den Knieen auf</p>	<p>In einer gebückten Position ist der Körper mit gestreckten Beinen in der Hüfte gebeugt</p> <p>Ein Bücksalto muss einen Hüftwinkel aufweisen der nicht grösser ist als 135° und in den Knieen nicht kleiner ist als 150° *</p> <p>Kniewinkel kleiner als 150° werden als gehockt angesehen</p>	<p>Eine gestreckte Körperposition ist exakt wenn die Winkel in Hüfte und Knieen 180° aufweisen</p> <p>Ein Strecksalto muss mindestens einen Hüftwinkel von 135° aufweisen um anerkannt zu werden *</p> <p>und der Kniewinkel darf nicht kleiner sein als 135°.</p> <p>Salti mit kleineren Kniewinkeln als 135° werden als gehockt angesehen</p>

* Körperpositionen mit genau 135° zählen zugunsten des Teams, wobei sowohl Abzüge für die Komposition als auch für die Schwierigkeit berücksichtigt werden. Werte für Körperpositionen werden nur vergeben, wenn der/die Turner/in die Körperposition in jedem Salto eindeutig zeigt. Für Abzüge in der Ausführung siehe Anhang 6.

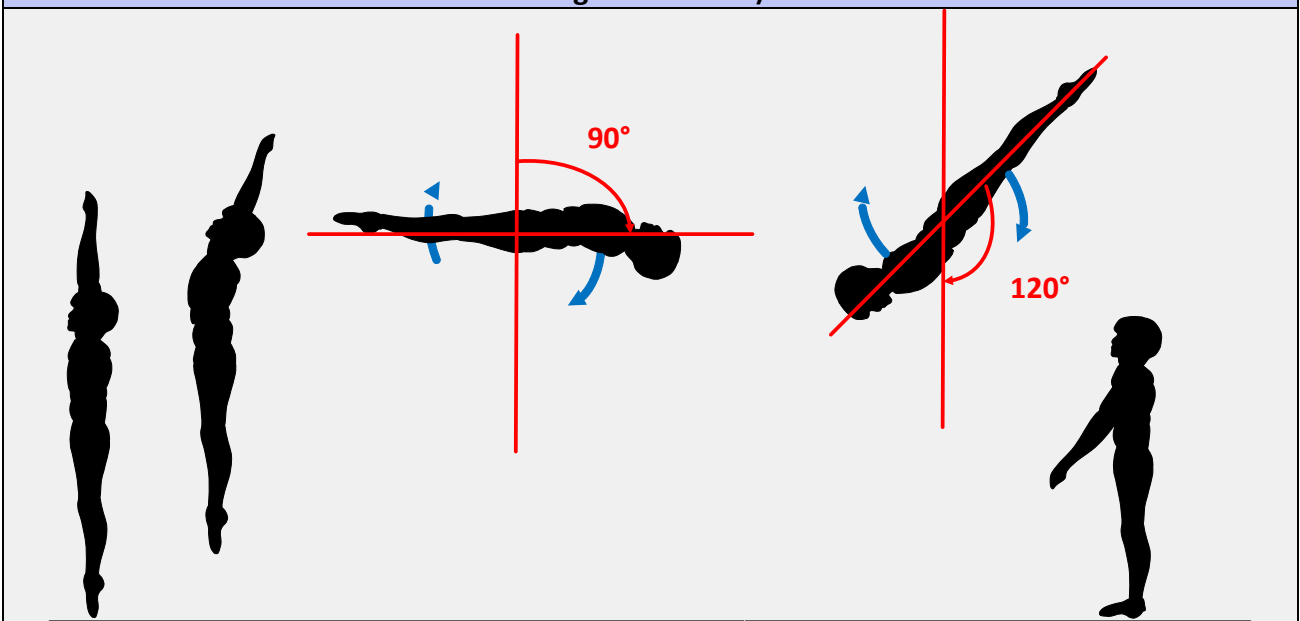
** Bei doppelten und dreifachen Salti mit mehr als einer halben Schraube kann die gehockte Position leicht modifiziert (geöffnet) werden und wird dann als offen gehockte Position

bezeichnet. Die offen gehockte Position wird hinsichtlich der Schwierigkeit als gehockt angesehen. Die Form wird während der Flugphase bewertet.

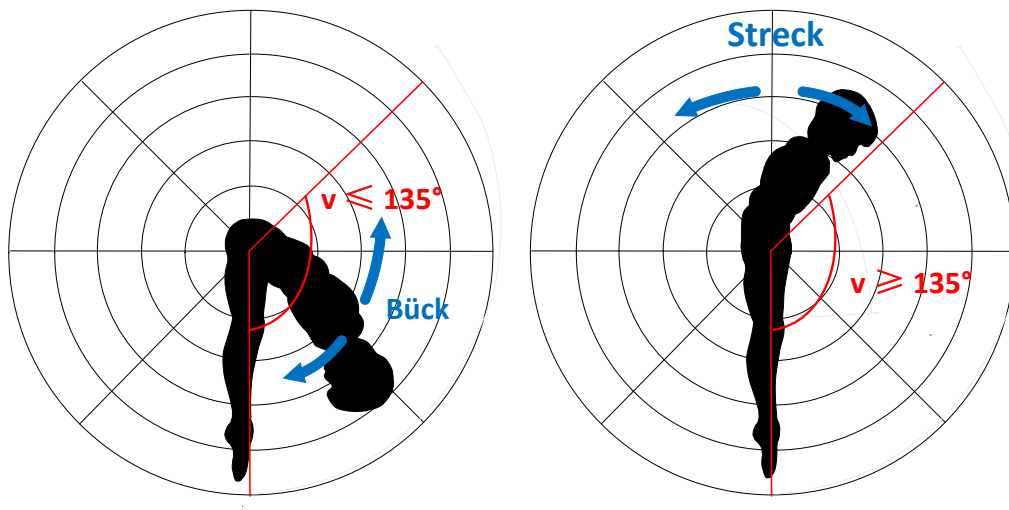
Vorwärtssalto – Flugphase: Von den ersten 135° der Oberkörperrotation bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation (2 Uhr an den Beinen gemessen, wenn sie mit dem Oberkörper ausgerichtet sind).



Rückwärtssalto Flugphase: Von den ersten 90° der Oberkörperrotation bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation (2 Uhr an den Beinen gemessen, wenn sie mit dem Oberkörper ausgerichtet sind).



Die niedrigste Körperposition, die während der Flugphase gezeigt wird, bestimmt den Schwierigkeitswert des Elements. In einem gestreckten Salto muss der Körper während der gesamten Flugphase in gestreckter Körperposition gehalten werden, während gehockt, offen gehockt und gebückt nur während der Flugphase gezeigt werden müssen. Dies gilt auch für doppelte und dreifache Salti, bei denen die Form in jeder jeweiligen Rotation für gehockt/offen gehockt/gebückt gezeigt werden muss und für gestreckte Salti während der gesamten Flugphase gehalten werden muss.



Erkennung von gebückten (links) versus gestreckten (rechts) Körperpositionen. Die Bilder zeigen den Winkel in der Hüfte. Rote Linien zeigen 135° zwischen Beinen und Oberkörper.

2 Schraubenanforderungen

Zusätzliche Werte für Schrauben werden akzeptiert, wenn sie mit mindestens 45° von der nominalen Schraubendrehung gezeigt werden. Wenn die Schraube mehr als 45° unterrotiert ist, wird die Anzahl der angerechneten Schrauben auf die Anzahl der vollständig ausgeführten halben Schrauben reduziert. Diese Position wird an den Hüften gemessen. Jede Abweichung von der nominalen Schraubendrehung wird von den Ausführungskampfrichter*innen abgezogen.

Es gibt eine Toleranz von 90° für die Anerkennung der Längsachsendrehungen.

Ein Tsukahara ohne Schraube im Salto erfüllt die Schraubenanforderungen nicht.

3 Doppel- und Dreifachsalti

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

4 Tempoflick

Ein Tempoflick am Tumbling wird definiert als einfacher Salto rückwärts in einer überstreckten Körperposition und ausgeführt auf Schulterhöhe oder niedriger. Ein Element, mit einer überstreckten Körperposition das höher als auf Schulterhöhe ausgeführt wird, wird als Strecksalto gezählt.

5 Andere Elemente als Salti

Für Rondat, Überschlag, Hechtüberschlag und Flick Flack muss Bodenkontakt von Händen und Füßen bestehen. Die Mindestanforderung ist leichter Kontakt von mindestens einer Hand und einem Fuß.

Rondat – Obwohl dieses Element aus einem Anlauf vorwärts begonnen wird, wird es als Rückwärtselement eingeordnet, da es konventionell Rückwärtselemente einleitet. Es beinhaltet einen Übergang von den Füßen zu den Händen mit einer 180°-Drehung, und zurück zu den Füßen. Die Körperpositionierung bei einem Rondat variiert, je nachdem, ob danach eine horizontale oder vertikale Richtung beabsichtigt ist.

Überschlag – Dies ist ein vorwärts gerichtetes Tumbling-Element, das einen vorwärts gerichteten Ausfallschritt bestimmt ist, bei dem von den Füßen zu den Händen und zurück zu den Füßen mit einer gestreckten Körperhaltung übergegangen wird. Die Landung aus einem Überschlag erfolgt auf zwei Beine oder als Schritt hinaus, je nachdem, welche Elemente darauf folgen sollen.

Hechtüberschlag – Dies ist ein vorwärts gerichtetes Tumbling-Element, das einen beidbeinigen Absprung nach vorne beinhaltet, wobei ein Übergang zu den Händen und zurück zu den Füßen mit einer gestreckten Körperhaltung erfolgt. Die Landung nach dem Hechtüberschlag erfolgt auf beide Beine.

Flick Flack – Auch bekannt als „Back flip“, Rückwärts-Überschlag und oft abgekürzt als „Flick“. Dies ist ein rückwärts gerichtetes Tumbling-Element, das eine unausgeglichene Position beinhaltet und rückwärts von den Füßen zu den Händen und wieder zu den Füßen übergeht. Die Körperposition bei der Landung hängt davon ab, welches Element darauf folgen soll.

Für alle oben genannten Elemente sollten die Arme und Beine, wenn sie die Bahn verlassen, vollständig gestreckt sein, können aber in der Stützphase variieren.

6 Tsukahara mit 360° Schraube und Kasamatsu

Tsukahara (TSU) 360° gehockt oder gestreckt und Kasamatsu (KAS) gehockt und gestreckt werden als die selben Elemente gewertet. Das gilt auch für die Elemente, die mit zusätzlichen Drehungen ausgeführt werden.

7 Anerkennung verschiedener Elemente

Elemente, die auf demselben Basiselement basieren, können als unterschiedlich gezählt werden, wenn sie der/die Turner/in mit unterschiedlichen Körperpositionen oder einer unterschiedlichen Anzahl von Längensachsendrehungen ausführt. Dies impliziert, dass bei Doppel- und Dreifachsalti ein Element unterschiedlich ist, selbst wenn der/die Turner/in die Körperposition nur in einem Salto geändert hat und der Schwierigkeitswert gleich bleibt.

Bei Doppel- und Dreifachsalti macht auch die Anzahl der Schrauben in jedem Salto unterschiedliche Elemente aus. Zum Beispiel ist ein Doppelsalto mit ganzer Schraube im ersten und einer halben Schraube im zweiten Salto unterschiedlich wie ein Doppelsalto mit halber Schraube im ersten und ganzer Schraube im zweiten Salto.

Bei der Ausführung von Doppel- und Dreifachsalti mit drei oder mehr Schrauben wird die genaue Platzierung der Schrauben nicht berücksichtigt. Ein gestreckter Doppelsalto mit einer Längsachsendrehung von 540° ersten und 360° Längsachsendrehung im zweiten Salto wird somit als dasselbe Element anerkannt wie ein gestreckter Doppelsalto mit 360° Längsachsendrehung im ersten und 540° Längsachsendrehung im zweiten Salto.

Diese Prinzipien der Körperposition und der Platzierung der Schrauben im Salto können die Komposition beeinflussen, insbesondere in der Teamrunde.

ANHANG 6

TUMBLING UND TRAMPOLIN – ALLGEMEINE AUSFÜHRUNGSFEHLER UND STRAFEN

Verschiedene Abzüge gelten in jeder Phase von Saltos und Sprungtischelementen. Jeder nachstehend detaillierte Abzug weist auch darauf hin, wie viel oder wie viele Abzüge gegeben werden können, wie folgt:

Hinweis:

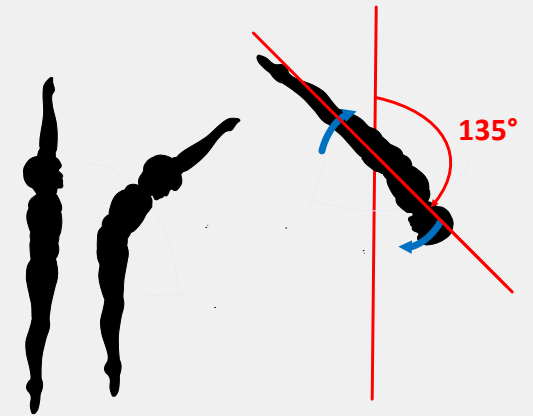
- i. Alle Abzüge in diesem Abschnitt können angewendet werden, dürfen jedoch die in der Überschrift in Klammern angegebene maximale Abzugshöhe nicht überschreiten.
- ii. Es kann nur ein Abzug angewendet werden.

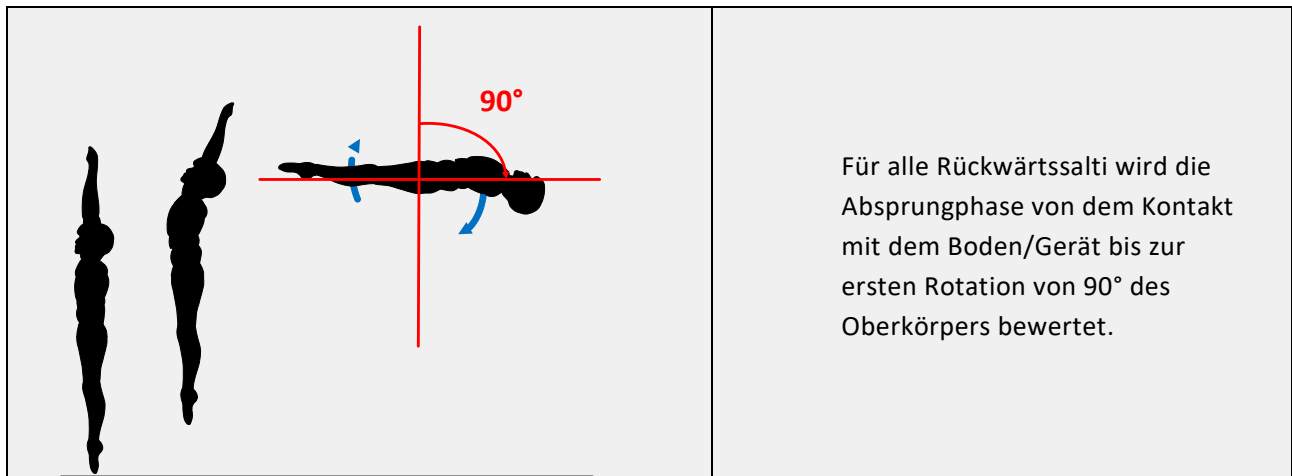
1.1 Phasen von Salto und Sprungtischelementen

1.1.1 Absprungphase

Die Abzüge, die für diese Phase gelten, sind frühes Schrauben (Tumbling & Trampolin) und Abflugphase vom Sprungtisch (am Trampolin, nur mit Sprungtisch).

- Vorwärtssalti: Dies ist vom Kontakt mit dem Boden/Gerät bis zu den ersten 135° der Oberkörperrotation.
- Rückwärtssalti: Dies ist vom Kontakt mit dem Boden/Gerät bis zu den ersten 90° für die Rotation des Oberkörpers

 <p>Vorwärts-Saltos: Dies ist der Zeitraum vom Kontakt mit dem Boden/Gerät bis zur ersten 135°-Rotation des Oberkörpers.</p> <p>Rückwärts-Saltos: Dies ist der Zeitraum vom Kontakt mit dem Boden/Gerät bis zur ersten 90°-Rotation des Oberkörpers.</p>	<p>Für alle Vorwärtssalti wird die Absprungphase vom Kontakt mit dem Boden/Gerät bis zur ersten Rotation von 135° des Oberkörpers bewertet.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



1.1.2 Flugphase

Dies ist die Phase, die am Ende der Absprungphase beginnt. Der Endpunkt hängt von der Körperposition im Salto ab. Die Körperform bei Salti und die Höhe des einzelnen Saltos sind die einzigen Abzüge die in dieser Phase gemacht werden können.

- Gehockte, offen gehockte und gebückte Körperposition: Die Flugphase dieses Elements endet, nachdem die optimale Körperposition erreicht wurde, und beginnt sich zu öffnen.
- Gestreckte Körperposition: Die Flugphase dieses Elements endet in den letzten 120° der Oberkörperrotation (2 Uhr an den Beinen gemessen, wenn sie mit dem Körper ausgerichtet sind).

1.1.3 Vorbereitung für die Landephase

Dies ist die Phase vom Ende der Flugphase (siehe oben) bis zur Ankunft auf der Landematte.

1.1.4 Landephase

Diese Phase reicht vom ersten Kontakt mit der Landematte bis zu dem Zeitpunkt, an dem der/die Turner/in eine stationäre Position erreicht (einschließlich aller Traineraktionen, um dies über alle Phasen hinweg zu sichern).

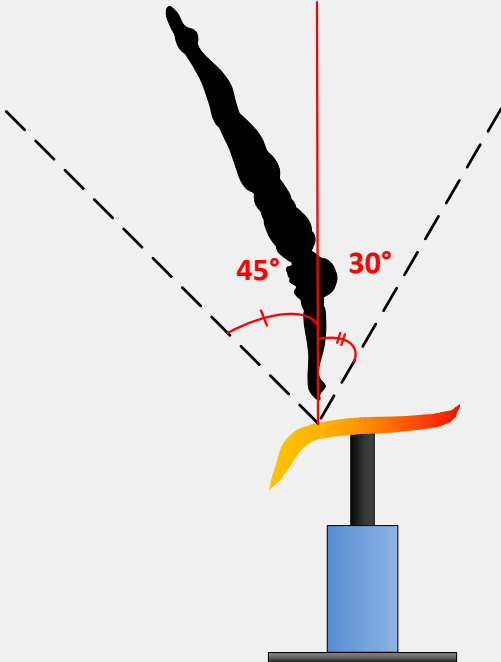
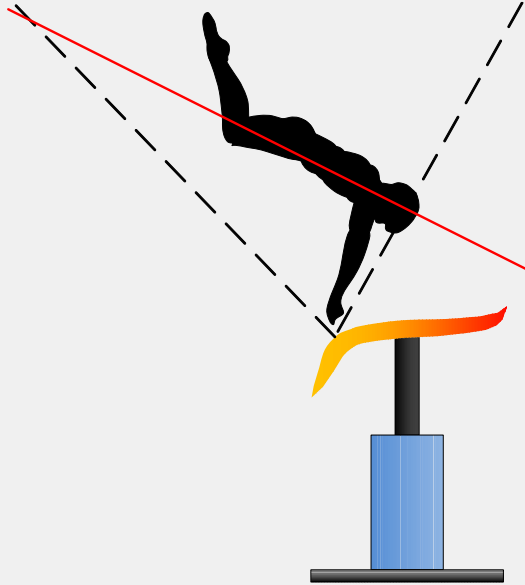
1.2 Ausführungsfehler während der Absprungphase

1.2.1 Frühes Schrauben (0,1 - ii)

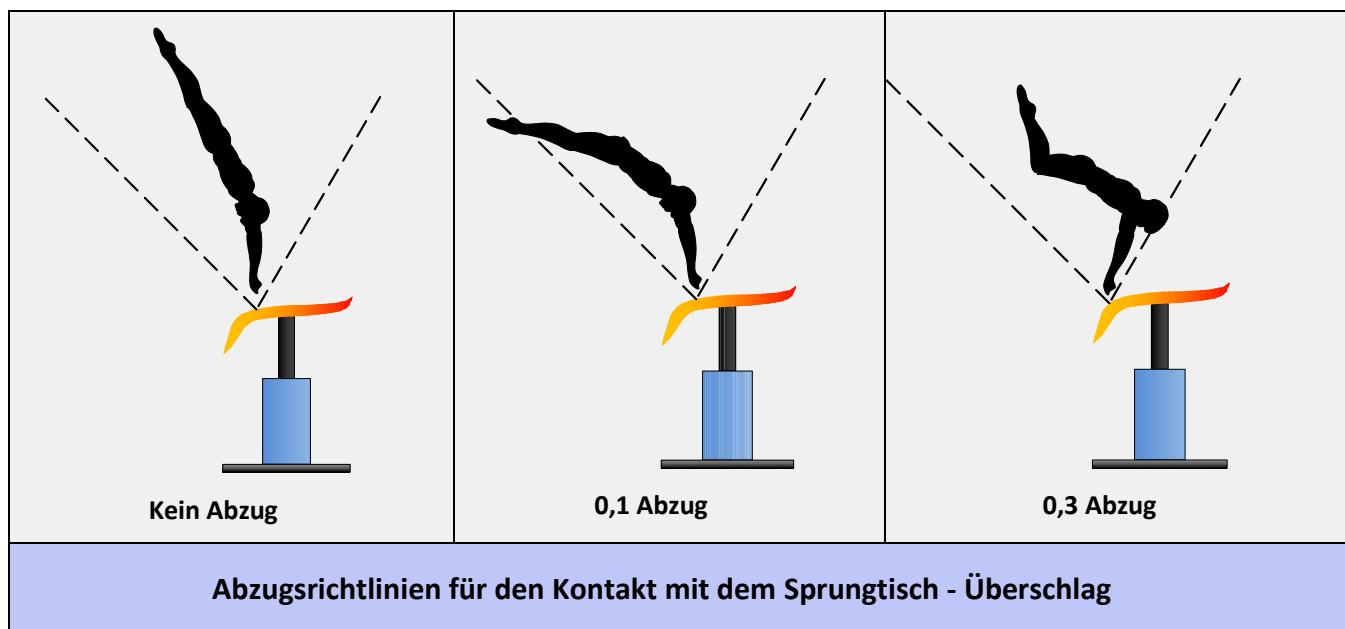
Frühes Schrauben	Anwendung:	<p>The hip should be transversely aligned at the point of take-off (45° tolerance)</p> <p>Alle Salto-Elemente. Nicht vorgesehen für Sprungtisch-Sprünge oder andere Tumbling-Elemente, z.B. Überschläge, Räder und Flick-Flack. Die Hüfte sollte zum Zeitpunkt des Absprungs quer ausgerichtet sein (45° Toleranz).</p>		
	Umfang	0,1	0,2	0,3
Hüfte >45° am Absprungpunkt	Pro Turner/pro Element	X		

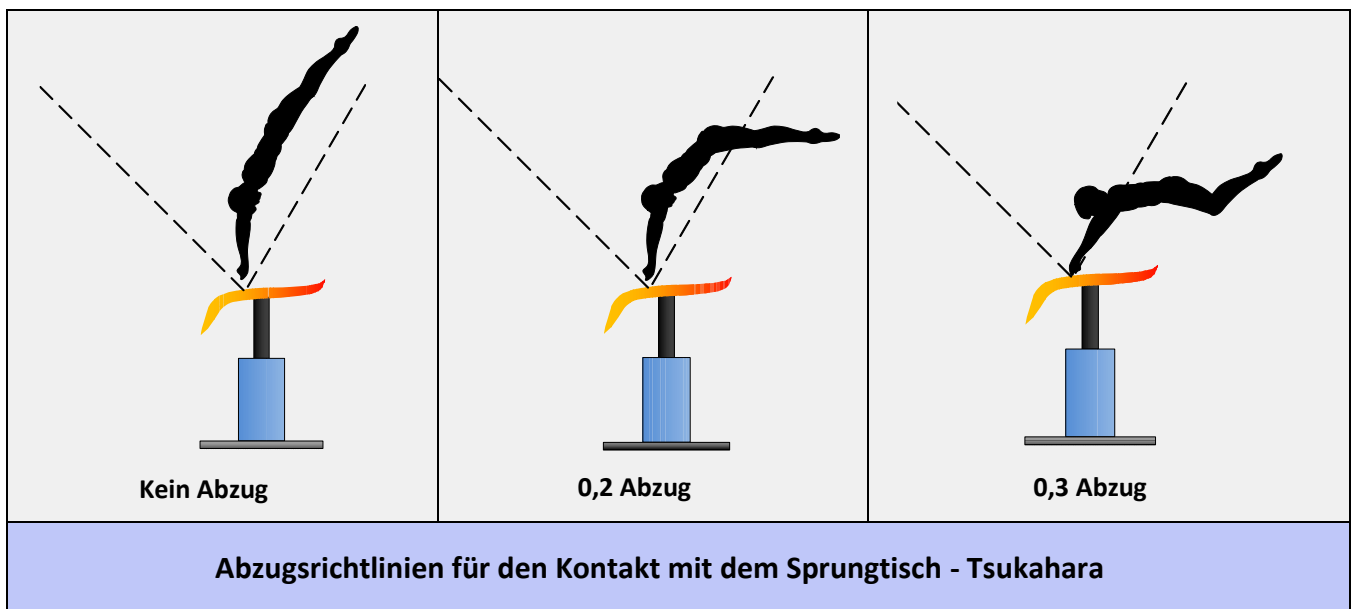
1.2.2 Kontakt mit dem Sprungtisch (0,6 - i)

<p>Die Turner*innen müssen den Sprungtisch mit beiden Händen berühren, den Sprungtisch in einer gestreckten Körperposition durch die Vertikale verlassen und den Sprungtisch nutzen, um einen sichtbaren Abdruck vom Tisch zu erreichen.</p> <p>Beim Verlassen des Sprungtischs sollte der/die Turner/in vertikal sein (-45° bis +30° von der Vertikalen durch den Kontaktpunkt) und sich in einer gestreckten Körperposition befinden (Knie-, Hüft-, Schulterwinkel >150°) mit gestreckten Armen (>135° an den Ellbogen).</p> <p>Es gibt keine Anforderungen an die Körperposition vor dem Verlassen des Sprungtischs (erste Flugphase).</p>

<p><u>* So beurteilen Sie die Vertikale:</u> Eine vertikale Linie vom Punkt des Handkontakts bildet 'die Vertikale' mit 45° zur Trampolinseite des Sprungtisches und 30° zur Seite der Landezone. Das kreiert eine konische Zone um den Handkontakt.</p> 	<p><u>** So beurteilen Sie die Position beim Verlassen des Sprungtisches:</u> An der Stelle, an der die Hände den Sprungtisch verlassen, wird eine gerade Linie von den Schultern bis zu den Knien bewertet. Dieser Winkel beim Verlassen des Sprungtisches sollte innerhalb eines Toleranzwinkels um die Vertikale* liegen.</p> 
<p>Beurteilung der Vertikalen und der Toleranzwinkel</p>	<p>Winkel beim Verlassen des Sprungtisches</p>

Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
<ul style="list-style-type: none"> - Zu frühes Verlassen des Sprungtisches (Winkel beim Verlassen außerhalb des 45°-Bereichs zur Trampolinseite) - Zu spätes Verlassen des Sprungtisches (Winkel beim Verlassen außerhalb des 30°-Bereichs zur Landezonenseite) - Verlassen des Sprungtisches nicht mit gestreckter Körperposition (>150°) - Keine gestreckten Arme beim Verlassen des Sprungtisches - Berühren des Sprungtisches mit nur einer Hand - Kein sichtbarer Abdruck vom Sprungtisch 	pro Turner*in	X	-	-
		-	X	-
		X	X	-
		-	X	-
		-	-	0,6
		X	-	-



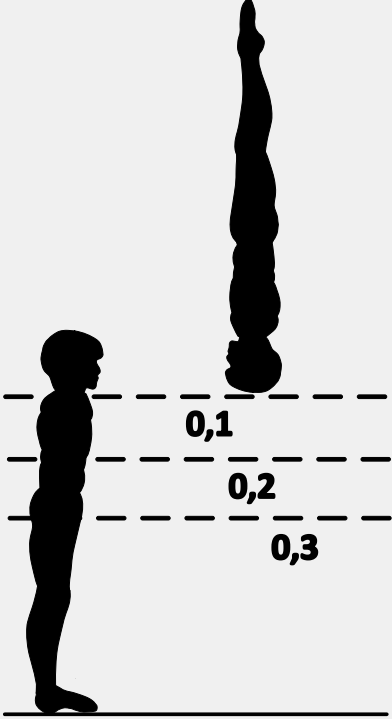
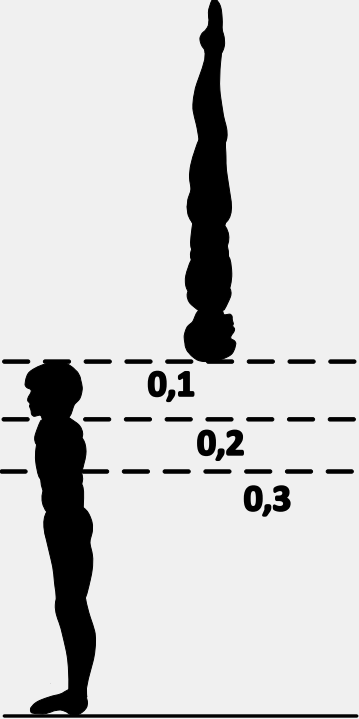
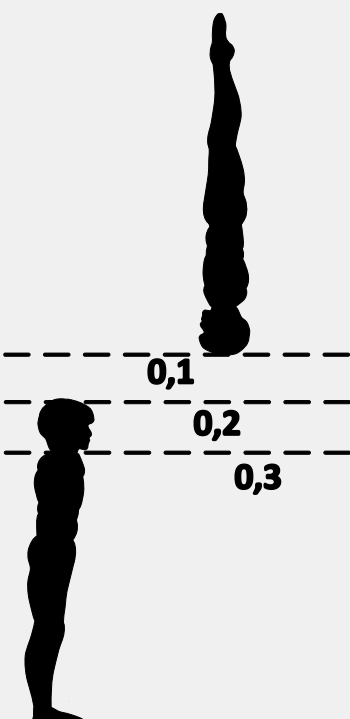


1.3 Ausführungsfehler während der Flugphase

1.3.1 Höhe des Einzelnen Salto (0,3 - ii)

Dieser Abzug gilt nur für einzelne Saltos, nicht für mehrere Saltos (in einer Flugphase). Beim Tumbling bezieht sich dies nur auf das letzte Element der Serie der/des Turnerin/Turners.

Als Referenzposition gilt die Höhe des/der Turners/Turnerin im Stand auf der Landematte.

Tumbling - Vorwärts	Tumbling - Rückwärts	Trampolin
		

1.3.2 Körperposition in Saltos (0,5 - i)

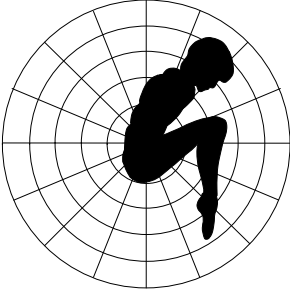
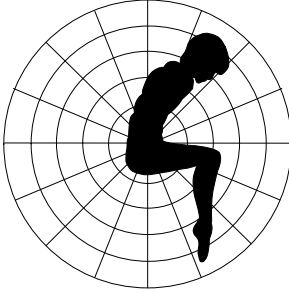
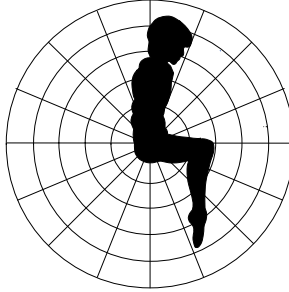
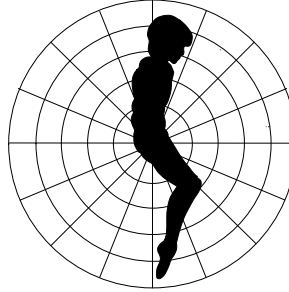
Die Körperposition wird in der Flugphase bewertet. Bei gehockten, offen gehockten und gebückten Positionen liegt dies zwischen der Absprungphase und dem Erreichen der optimalen Position, bevor sie sich zu öffnen beginnt. Unter Öffnung versteht man die Veränderung von der optimalen Position vor der Landung in Richtung der gestreckten Körperposition. In Abwesenheit einer Öffnung endet die Flugphase bei den letzten 120° der Oberkörperrotation. Daher gilt dieser Abzug für die beste Position, die während der Flugphase erreicht wurde. Die gestreckte Position muss jedoch vom Ende der Absprungphase bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation gehalten werden.

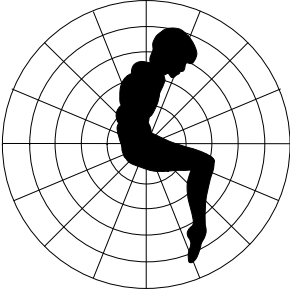
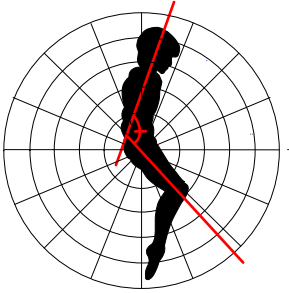
Was doppelte und dreifache Salti betrifft, wird die Körperposition jeder Rotation bei der Entscheidung über den Gesamtabzug für das Element beachtet.

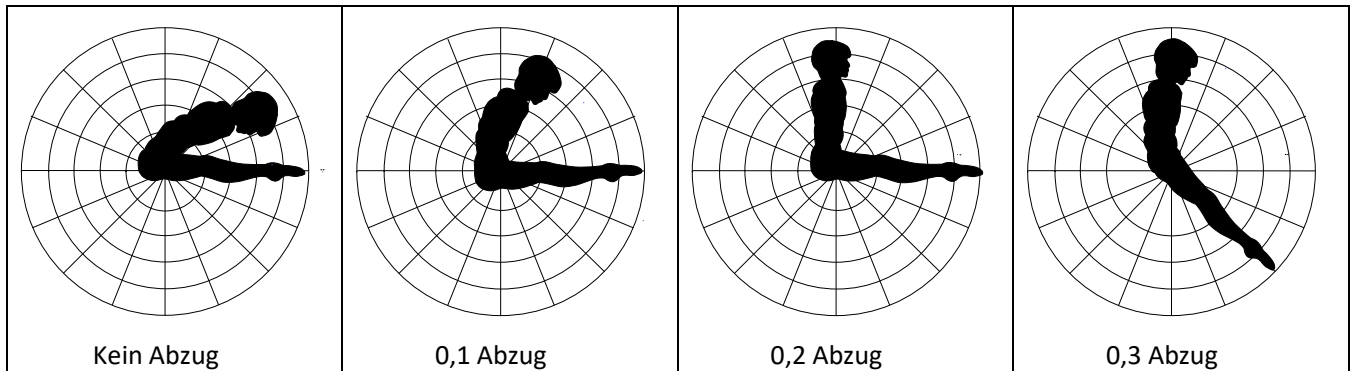
Andere Fehler in der Körperposition (gespreizte/überkreuzte Beine, Kopf Fehler, Fußfehler und Arme nicht nah am Körper/Achse der Rotation) sind während der Flugphase (einschließlich der Öffnung) abziehbar, können jedoch nur einmal pro Turner*in in Abzug gebracht werden.

Nicht für andere Tumbling-Elemente wie beispielsweise Überschläge, Räder und Flick Flack vorgesehen. Gehockte, offen gehockte, gebückte und gestreckte Körperpositionen müssen mit klarer und definierter Form ausgeführt werden, wobei die Füße und Beine zusammengehalten und die Füße und Zehen gestreckt sein müssen. Sowohl die Hüft- als auch die Kniewinkel müssen für Abzüge in der Körperposition berücksichtigt werden. Abzüge für die Körperposition in mehreren Saltos werden pro Element (nicht für jede Rotation des Elements) vorgenommen und sollten einen Gesamteindruck der gezeigten Position im Element widerspiegeln. Die offen gehockte Position ist erlaubt, bei Schrauben von mehr als 180° in mehreren Saltos.

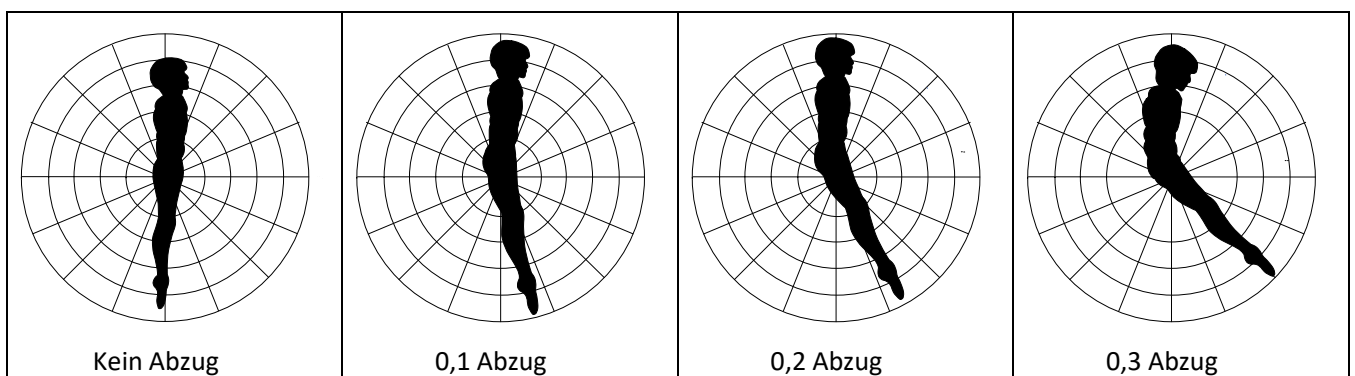
Körperposition andere Körperfehler	Anwendung:	Alle Salto-Elemente		
	Umfang	0.1	0.2	0.3
Körperform (Hüft- und Kniewinkelfehler)	Pro Turner*in/ pro Element	X	X	X
Geöffnete/gekreuzte Beine		X		
Kopffehler		X		
Fußfehler		X		
Arme nicht nah am Körper und Drehachse bei Schrauben		X		

			
Kein Abzug	0,1 Abzug	0,2 Abzug	0,3 Abzug
Abzugsrichtlinien - Gehockte Position			

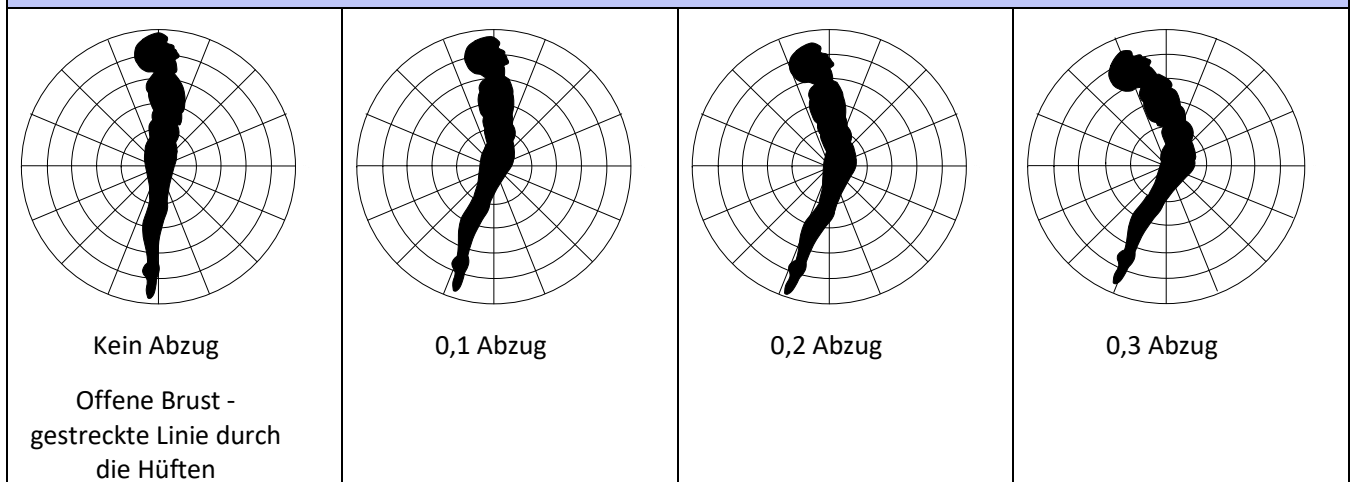
			
Kein Abzug Hüftwinkel ~120°	0,1 Abzug Hüftwinkel ~135°		



Richtlinien für den Abzug – Gebückte Position



Abzugsrichtlinien - Gestreckte Position



Offene Brust -
gestreckte Linie durch
die Hüften

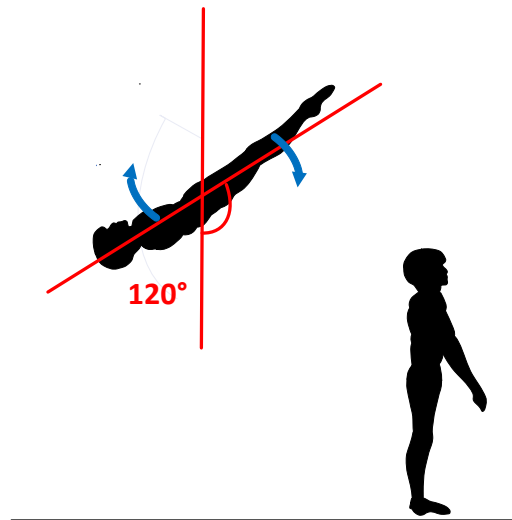
Abzugsrichtlinien - Gestreckte Position

1.4 Ausführungsfehler während der Landevorbereitung

1.4.2 Öffnung (0,3 - i)

Wo es einen direkten Übergang (kick out) von der optimalen Körperposition in der Flugphase (gehockt/offen gehockt/gebückt) in eine gestreckte Körperposition ($>150^\circ$ Hüft- und

Kniewinkel) gibt, die bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation (in allen Körperpositionen) gehalten wird, sollte es keine Abzüge für Öffnung geben.



Folgende Abzüge können unter Öffnung gemacht werden:

- Teilweise Öffnung: Die optimale Körperposition bewegt sich in eine abzugsfähigere Form, ohne in die gestreckte Körperposition (150° Hüft- und Kniewinkel) zu gelangen. Es gibt 0,1 für die Teilweise Öffnung (135°-150° Hüft- und Kniewinkel).
- Späte Öffnung: Gestreckte Körperposition wird nach 120° Oberkörperrotation erreicht (d.h. 2 Uhr kick out).
- Gestreckte Körperposition nicht gehalten: Hier wird die gestreckte Körperposition (bei jedem Salto) nicht bis zu den letzten 120° der Oberkörperrotation (2 Uhr kick out) gehalten.
- Keine Öffnung: Hier erreicht die Form niemals die offene Körperposition vor der Landung.

Öffnung	Anwendung:	Alle finalen Salti (einschließlich der letzten Rotation in Mehrfachsalti)		
	Umfang	0,1	0,2	0,3
Teilweise Öffnung bis zur minimalen gestreckten Körperposition	Pro Turner*in	X		
Späte oder nicht gehaltene Öffnung		X		
Keine Öffnung				X

1.4.2 Beenden von Schrauben (0,4 - i)

Schrauben	Anwendung:	Alle Salto-Elemente		
	Umfang	0,1	0,2	0,3
Die Schraube ist bis zu den letzten 90° der Oberkörperrotation nicht abgeschlossen	Pro Turner*in / pro Element	X		
Unter-/überrotierte Schraube beim Zeitpunkt der Landung		X (30°-45°)		X (>45°)




1.5 Ausführungsfehler während der Landephase

1.5.2 Landeposition (0,3 - ii)

Die Landepositionen werden an dem Punkt bewertet, an dem ein/e Turner/in die anfängliche Aufprallkraft absorbiert hat, was möglicherweise bevor die Kontrolle hergestellt ist.

Turner/innen sollten das letzte Element mit aufrechtem Körper und den Füßen innerhalb des Landebereichs landen. Oberkörperpositionen, die deutlich über der Horizontalen (90°) liegen, sind nicht abziehbar. Das Beugen der Beine ist ebenfalls nicht abziehbar, es sei denn, die Hüfte sinkt unter die Knie (was einem tiefen Squat entspricht).

Landeposition	Anwendung:	Alle abschließenden Elemente		
	Umfang	0,1	0,2	0,3
Position des Oberkörpers	Pro Turner*in / pro Element	X	X	
Tiefe Kniebeuge				X

Hüftwinkel (Es gibt keinen Abzug für das Beugen der Knie, es sei denn, der Oberkörper ist unterhalb der Hüfte)	Abzüge
	Kein Abzug - Oberkörper deutlich über der Horizontalen (90° relativ vertikal)
	0,1 Oberkörper nahe der Horizontalen (90° relativ vertikal)
	0,2 Oberkörper deutlich unterhalb der Horizontalen (90° relativ vertikal)

1.5.2 Landung des letzten Elements in der Landezone (0,3 - ii)

Der erste Kontaktpunkt mit der Landematte sollte innerhalb der farbigen Landezone (1,5 x 3,0 m) liegen.

Wenn die Landematte außerhalb der Landezone mit einem Körperteil als erster Kontaktpunkt berührt wird, erfolgt ein Abzug von 0,1.

Wenn der erste Kontaktpunkt vollständig außerhalb der Landezone liegt, erfolgt ein Abzug von 0,3.

Es ist erlaubt, nach dem ersten Kontakt mit der Landematte die Fläche außerhalb der Landezone zu betreten.

Landezone	Anwendung:	Alle abschließenden Elemente		
	Umfang	0,1	0,2	0,3
Landezone	Pro Turner*in / pro Element	X		X

Das Diagramm zeigt eine große blaue Fläche, die als 'Landezone' bezeichnet wird. In der oberen linken Ecke befindet sich eine hellblaue rechteckige Zone. Innerhalb dieser Zone sind zwei grüne Fußabdrücke nebeneinander angeordnet, die mit '0,0' beschriftet sind. Rechts neben dieser Zone, aber noch innerhalb der hellblauen Fläche, befinden sich zwei orangefarbene Fußabdrücke, die mit '0,1' beschriftet sind. Im unteren rechten Bereich der großen blauen Fläche befinden sich zwei rote Fußabdrücke, die mit '0,3' beschriftet sind.

1.5.3 Kontrolle in der in Landung (1,0 - ii)

Die Landung sollte kontrolliert sein und eine sichtbare „Stop“-Position zeigen (auch wenn sie nicht gehalten wird, da die Turner*innen die Landematte ohne Verzögerung verlassen müssen). Es ist auch erlaubt, dass ein Fuß vom Gerät wegstreift, solange sich die Hüfte sich nicht mehr als 45° dreht. Es ist nicht erforderlich, die Füße nach dem Erreichen der Kontrolle zusammenzubringen, bevor die Landematte verlassen wird. Bewegungen anderer Körperteile (z.B. nicht unterstützende Armbewegungen) sind nicht abzugsfähig.

0,1 Punkte werden für eine kleine Korrektur vor der Kontrolle der Landung abgezogen, z.B. ein einzelner Schritt oder Sprung weg vom Gerät, der entweder die Hüften mehr als 45° dreht oder beide Füße vom Ankunftspunkt bewegt.

0,2 Punkte werden für eine mittlere Korrektur vor der Kontrolle der Landung abgezogen, z.B. ein einzelner Schritt oder Sprung zurück zum Gerät oder zur Seite.

0,3 Punkte werden für eine große oder mehrere Korrekturen abgezogen, um Kontrolle zu erlangen, z.B. mehrere Schritte in jede Richtung.

0,5 Punkte werden abgezogen, wenn die Hände, der Ellbogen oder das Knie leicht die Landematte oder das Gerät berühren, ohne dass Gewicht getragen wird.

1,0 Punkte werden abgezogen, wenn ein/e Turner/in fällt (wenn unterstützendes Gewicht von einem anderen Körperteil als den Füßen übernommen wird, bevor die Kontrolle erreicht

werden kann). Wenn ein/e Turner/in mehrere Schritte macht, um Kontrolle zu erlangen und die Landematte auf den Füßen verlässt und dann fällt, beträgt der Abzug 0,3 Punkte und nicht 1,0 Punkte.

Kontrolle in der Landung	Anwendung:	Abschließende Elemente		
	Umfang	0.1	0.2	0,3 oder mehr
Kontrollverlust	Pro Turner*in / pro Element	X	X	X 0,5 1,0

1.5.4 Trainerhilfe (1,5 - ii)

Trainerhilfe	Anwendung:	Ein obligatorischer Trainer, der auf der Landematte steht, ist nur dazu da, um bei Gefahrensituationen zu reagieren, nicht um auf sich aufmerksam zu machen. Der/die Trainer/in ist dazu da, Verletzungen der Turner*innen zu vermeiden und nicht zu verhindern, dass die Turner*innen stürzen.		
	Umfang	0,1	0,2	0,3 oder mehr
Unterstützung durch den/die Trainer/in *	Pro Turner*in/ pro Element			1,0
Trainer greift in einer Gefahrensituation nicht ein **	Pro Turner*in/ pro Element			1,5

* Nur die Unterstützung, die zu einer Landung auf den Füßen führt, ist abzugsfähig

** Turner, der zuerst mit dem Kopf und den Schultern/der Brust berührt, ohne dass der/die Trainer/in vernünftige Maßnahmen ergreift, um Abhilfe zu schaffen

1.6 Sonstige Abzüge

1.6.1 Fluss (0,1 - i)

Der Abstand (die Zeit zwischen den Turner*innen in der Serie) muss gleichmäßig zwischen allen Turnern/Turnerinnen verteilt sein. Mindestens zwei Turner*innen müssen gleichzeitig in Bewegung sein. Beim Tumbling darf der/die nächste Turner /in das erste Element nicht beginnen, bis der/die vorherige Turner/in das letzte Element abgeschlossen hat.				
Ausführungsfehler	Umfang	0,1	0,2	0,3
Unregelmäßiger Fluss/Fehlender Fluss	pro Turner*in jedes Mal	X	-	-

1.6.2 Zwischen den Runden gemeinsam zurückjoggen (0,4 - ii)

Die Turner*innen müssen nach der ersten und zweiten Runde zurück zum Anlauf joggen . Sie sollten gemeinsam zurückkehren				
Ausführungsfehler	Umfang	0,1	0,2	0,3 oder mehr
Nicht zurückjoggen	pro Team für jede Runde	-	-	0,4
Nicht gemeinsam zurückkehren		-	-	

1.6.3 Durchlaufen (3,0 - i)

Falls ein/e Turner/in durchläuft, ohne ein gültiges Element auszuführen, gibt es einen Abzug. Für den/die Turner/in werden keine weiteren Ausführungsfehler abgezogen.				
Ausführungsfehler	Umfang	0,1	0,2	0,3 oder mehr
Durchlaufen	pro Turner*in	-	-	3,0

1.6.4 Falsche Anzahl Turner*innen (3,0 - i)

Falls zu wenige oder zu viele Turner*innen antreten oder nicht drei Turner*innen in einer gemischten Mannschaft in jeder Runde antreten, gibt es einen Abzug. Für den/die zusätzliche/n Turner/in werden keine weiteren Ausführungsfehler oder besonderen Abzüge vorgenommen				
Ausführungsfehler	Umfang	0,1	0,2	0,3 oder mehr
Mehr als 6 oder weniger als 6 Turner*innen Mehr oder weniger als 3 Männer und weniger oder mehr als 3 Frauen in einem gemischten Team	pro fehlender/m / zusätzlichem/r Turner/in	- -	- -	3,0
Beispiele: 2 Männer und 4 Frauen werden $1 \times 3,0 = 3,0$ abgezogen (1 Frau sollte durch 1 Mann ersetzt werden) 5 Männer und 1 Frau werden $2 \times 3,0 = 6,0$ abgezogen (2 Männer sollten durch 2 Frauen ersetzt werden) 3 Männer und 2 Frauen werden $1 \times 3,0 = 3,0$ abgezogen (1 Turner/Frau fehlt)				

1.6.5 Körperposition in andern Elemente als Salti (0,4 - i)

Nur Tumbling. Elemente wie Rondat, Flick Flack und Überschlag (nicht die Salti) müssen mit einer klaren und definierten Körperposition ausgeführt werden, wobei Füße und Beine gegebenenfalls geschlossen gehalten werden müssen, sowie die Fußspitzen gestreckt sein sollen. Beine und Arme sollten gestreckt sein, wenn sie das Gerät verlassen. Es ist möglich, sowohl Kopf- als auch Fußfehler abzuziehen.				
Ausführungsfehler	Umfang	0,1	0,2	0,3
Arm-/Schulter-, Hüft- und Kniewinkelfehler	pro Turner*in/ Element	X	X	-
Fehler in geöffneten/gekreuzten Beinen, Kopf oder Füßen		X	-	-
Sitz mit einer Hand		X	-	-

1.6.6 Dynamik (0,3 - i)

Nur Tumbling. Der/die Turner/in muss den Schwung bis zur letzten Landung aufrechterhalten. Die kinetische Energie kann zwischen Rotation, Geschwindigkeit und Höhe übertragen werden. Der Impulsverlust wird von klein zu groß abgezogen. Der maximale Abzug von 0,3 wird angewendet, wenn der/die Turner/in fast still steht				
Ausführungsfehler	Umfang	0,1	0,2	0,3
Verlust der Dynamik	pro Turner*in	X	X	X

ANHANG 7

WERTUNGSBLÄTTER

1. Boden Wertungsblätter

Wie Elemente auf dem Wertungsblatt markiert werden:

a) Komposition

- Die Kompositionsanforderungen müssen in der richtigen Reihenfolge wie sie in der Übung gezeigt werden, neben der Formation, gekennzeichnet werden
- Es müssen mindestens acht Formationen (verschiedene Formen) in der Reihenfolge, in der sie gezeigt werden, dargestellt werden. Eine Formationsdarstellung wird durch einen Punkt oder ein Kreuz pro Turner*in gekennzeichnet, auch wenn für die Bewertung der Formation nicht die perfekte Position der einzelnen Turner*innen zählt. Nur unterschiedliche Formen sollten markiert werden, nicht verschiedene Orientierungen, Standorte oder Größen derselben Formation. Die Rhythmische Sequenz sollte in einer Box dargestellt werden, es sei denn, die Formation ändert sich während der Sequenz.
- Rhythmische Sequenz RS →, RS ←
- Bewegungsrichtungen
 - Seitwärts ↔
 - Rückwärts ↑
- Große Formation LF
- Kleine Formation SF
- Bewegte Kurvenformation CF

b) Schwierigkeit

- Auf dem Wertungsblatt können maximal acht Schwierigkeits-Elemente gekennzeichnet werden
 - Gleichgewichtselement (2 oder 3 inklusive Handstand)
 - Jumps/Leaps/Hops (1 oder 2)
 - Akrobatische Elemente (1 oder 2)
 - Gruppenelement (1)
 - Beweglichkeitselement (1)
- Die Schwierigkeits-Elemente müssen in der richtigen Reihenfolge der Ausführung und neben der Formation, in der sie ausgeführt werden sollen, gekennzeichnet werden
- Die Schwierigkeits-Elemente müssen mit den Code-Nummern gekennzeichnet werden und sollten, wenn möglich, auch das Symbol zeigen
- Wo Bewegungen in und aus dem Element vorgesehen sind, muss ein „+“ nach der Code-Nummer des Elements hinzugefügt werden
- Die Schwierigkeitsverteilung (DD) muss mit „DD“ und einer horizontalen Linie gekennzeichnet werden

2. Tumbling Wertungsblatt

Wie Elemente im Wertungsblatt markiert werden:

- Hinzufügen von Symbolen für alle Elemente der Serie
- Die Werte der Schwierigkeitselemente werden durch das Wertungssystem oder manuell addiert

3. Trampolin Wertungsblätter

Wie Elemente im Wertungsblatt markiert werden:

- Hinzufügen von Symbolen für alle Elemente der Serie
- Die Werte der Schwierigkeitselemente werden durch das Wertungssystem oder manuell addiert

4. Beispiele für Wertungsblätter

Die nächsten drei Seiten zeigen Beispiele für Wertungsblätter aller drei Geräte

a) Boden

b) Tumbling

c) Trampolin

Name des Wettkampfs
Ländercode, Wettkampfklasse, Kategorie

Komposition und Schwierigkeitsanforderungen in richtiger Reihenfolge		
LF	0,2	
HB1001	1,0	
J606+	0,6+0,2	
↑	0,4	
CF	0,2	
A805	0,8	
DB801	0,8	
RS	0,4	
DD		
F1003	1,0	
A604+	0,6+0,2	
↔	0,4	
J803	0,8	
G802	0,8	
SF	0,2	
Formationen		

Tumbling Wertungsblatt

Name of competition

Ländercode, Wettkampfklasse, Kategorie

Runde 1

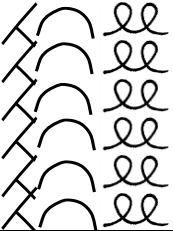
1-6 (8, 3, 17, 18, 11, 5)



	Summe Abzüge
	Note
Durchlaufen (3,0) - Falsche Anzahl Turner*innen (3,0)	

Runde 2

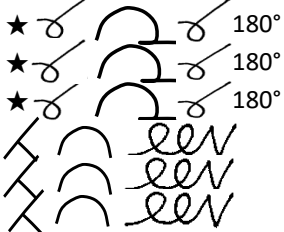
1-6 (2, 3, 17, 18, 11, 5)



	Summe Abzüge
	Note
Durchlaufen (3,0) - Falsche Anzahl Turner*innen (3,0)	

Runde 3

1-6 (2, 4, 17, 18, 8, 3)



	Summe Abzüge
	Note
Durchlaufen (3,0) - Falsche Anzahl Turner*innen (3,0)	


Bonus (0,1)	E1	E2		Oberkampfrichter Abzüge	
Note	E3	E4			

Trampolin Wertungsblatt

Name des Wettkampfs

Ländercode, Wettkampfklasse, Kategorie


Runde 1


1-6 (8, 3, 17, 18, 11, 5)  180


	Summe Abzüge
	Note
Durchlaufen (3,0) - Falsche Anzahl Turner*innen (3,0)	


Runde 2


1-6 (2, 3, 17, 18, 11, 5)

360  180

360  180

360  180

360  180

360  180

360  180

	Summe Abzüge
	Note
Durchlaufen (3,0) - Falsche Anzahl Turner*innen (3,0)	

Runde 3

1-6 (2, 4, 17, 18, 8, 3)

TSU/

 =  180

 =  180

 =  180

 =  180

 =  180

	Summe Abzüge
	Note
Durchlaufen (3,0) - Falsche Anzahl Turner*innen (3,0)	

Bonus (0,1)	E1	E2		Oberkampfrichterabzüge	
Note	E3	E4			