



2017 - 2021 WERTUNGSVORSCHRIFTEN

Senioren und Junioren



TEAMGYM

Ausgabe 2017
Überarbeitung B Juni 2019

Einleitung

Diese Wertungsvorschriften gelten für Junioren- und Seniorenwettkämpfe.

Diese Version des Reglements wurde im Wesentlichen geändert um zu versuchen das Werten einfacher und fairer zu machen und das Format an die FIG Wertungsvorschriften anzupassen.

Folgende Aspekte werden dabei berücksichtigt:

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

Die Wertungsvorschriften werden unterteilt in vier Abschnitte

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

© Drawings UEG Herzlichen Dank an Raili Hämäläinen und Henning Ottersen

Alle Mitglieder des UEG TeamGym Komitees (TC-TG) haben zur Überarbeitung der Wertungsvorschriften beigetragen.

Per Sjöstrand	Präsident TC-TG
Heli Lemmetty	Vizepräsidentin
Keith Hughes	Sekretär (bis Dezember 2017)
Peter Tranckle	Sekretär (ab Januar 2018)
Petr Gryga	Mitglied
Sólveig Jónsdóttir	Mitglied (bis Dezember 2017)
Max Anderson	Mitglied (ab Januar 2018)
Pauline Ange	Mitglied (ab Januar 2018)
Bianca Franzoi	Mitglied (ab Januar 2018)

Diese neuen Wertungsvorschriften haben mehrere Entwicklungsstufen durchlaufen. Jegliches Feedback wurde berücksichtigt. Das Komitee bedankt sich recht herzlich bei allen, die sich die Zeit genommen haben ihre Kommentare einzureichen.

Diese Version ersetzt komplett die überarbeitete Version 2013. Sie wurde aktualisiert und angepasst an die FIG Wertungsvorschriften in Erwartung zukünftiger Aufnahme in die FIG.

Diese Wertungsvorschriften wurden vom Exekutivkomitee der UEG am 8. und 9. September 2017 genehmigt und traten am 01. Januar 2018 in Kraft.

Diese Version beinhaltet die Revision A von Mai 2018. Sie beinhaltet einige Klarstellungen und Verbesserungen, die bei den Kampfrichterkursen im Oktober und November 2017 und Mai 2018, diskutiert wurden. Es beinhaltet die Revision B - Juni 2019, die Klarstellungen der Europäischen Meisterschaft in Odivelas (POR) 2018 und einen neuen Weg der Berechnung der C- und D- Kampfgerichtsnote am Boden, um die verschiedenen Sichtrichtungen von vorne und von der Seite der Bodenfläche besser reflektieren zu können.

----ooOOoo----

Inhalte

TEIL I – DIE WERTUNGSVORSCHRIFTEN UND REGELN FÜR DIE TEILNEHMER	10
ABSCHNITT 1 – DIE TEAMGYM WERTUNGSVORSCHRIFTEN	10
Art 1 TeamGym und die Wertungsvorschriften	10
1.1 Was ist TeamGym?	10
1.2 Zweck der Wertungsvorschriften:	10
1.3 Aufbau der Wertungsvorschriften	10
1.4 Technische Bestimmungen	10
1.5 Richtlinien für die Ausrüstung	11
ABSCHNITT 2 – REGELN FÜR TEILNEHMER	12
Art 2 Rechte des Teams	12
2.1 Dem Team ist das Recht garantiert:.....	12
2.2 Das Team hat das Recht auf:	12
2.3 Einturnen in Qualifikation & Finale	12
2.4 Preisverleihung	12
Art 3 Verantwortung der Turner	13
3.1 Die Wertungsvorschriften (CoP) kennen	13
Art 4 Pflichten der Turner	13
4.1 Allgemein	13
4.2 Wettkampfkleidung	13
Art 5 Strafen für inakzeptables Verhalten	15
Art 6 Eid der Turner (FIG TR 7.12.2)	16
ABSCHNITT 3 – REGELN FÜR TRAINER	17
Art 7 Rechte der Trainer	17
7.1 Dem Trainer ist das Recht garantiert:	17
Art 8 Verantwortung der Trainer in der Wettkampfhalle	17
8.1 Allgemein	17
8.2 Kleidung der Trainer	18
8.3 Fangen und Stützen	19
8.4 Anerkennung der Elemente	19
8.5 Strafen für inakzeptables Verhalten des Trainers	20
Art 9 Einsprüche (TR Art 6)	21
Art 10 Eid der Trainer	21
ABSCHNITT 4 – REGELN FÜR DAS TECHNISCHE KOMITEE	22
Art 11 Das Technische Komitee (TC-TG)	22
11.1 Der Präsident des TC-TG	22
11.2 Die TC-TG Mitglieder	23
ABSCHNITT 5 - REGELN FÜR KAMPFRICHTER UND KAMPFGERICHTE	24
Art 12 Aufgaben der Kampfrichter	24
12.1 Allgemein	24
12.2 Verhalten der Kampfrichter	25

Art 13 Zusammensetzung der Gerätekampfgerichte	25
13.1 Die Kampfgerichte an den Geräten.....	25
Art 14 Aufgaben der Kampfgerichte	26
14.1 Das DC Kampfgericht	26
14.2 Das E-Kampfgericht	27
14.3 Funktion der Referenzkampfrichter.....	28
14.4 Rechte der Kampfrichter	28
14.5 Aufgaben der Sekretäre	28
Art 15 Sitzordnung der Kampfrichter	28
Art 16 Eid der Kampfrichter (TR 7.12)	29
TEIL II – BEWERTUNG DER ÜBUNGEN	31
ABSCHNITT 6 – DIE BESTIMMUNG DER ENDNOTE	31
Art 17 Inhalt der C-Note	31
Art 18 Inhalt der D-Note	31
18.1 Anerkennung von Schwierigkeitselementen	31
18.2 Anerkennung gezeigter Elemente.....	31
18.3 Neue Elemente	31
Art 19 Inhalt der E-Note	32
ABSCHNITT 7 – BERECHNUNG DER NOTEN	32
Art 20 Regeln für die Berechnung der Noten	32
20.1 Allgemein	32
20.2 Aufteilung der Punkte.....	32
20.3 Berechnung der Endnote des E-Kampfgerichts.....	32
20.4 Berechnung der Endnote des CD-Kampfgerichts am Boden:	34
20.5 Berechnung der CD-Endnoten an Tumbling und Trampolin:	34
20.6 Berechnung der Endnote an jedem Gerät	35
20.7 Berechnung der Gesamt-Endnote für ein Team.....	35
TEIL III – DIE DISZIPLINEN	37
ABSCHNITT 8 - BODEN	37
Art 21 Disziplinanforderungen	37
21.1 Allgemeine Bestimmungen	37
21.2 Kompositionsanforderungen (4.0).....	37
21.3 Schwierigkeitsanforderungen (Offener Wert)	38
21.4 Ausführungsanforderungen (10.0).....	38
Art 22 Komposition (4.0)	38
22.1 Allgemein	38
22.2 Definition der zusätzlichen Kompositionselemente/Anforderungen.....	38
Art 23 Schwierigkeit (Offener Wert)	41
23.1 Allgemein	41
23.2 Schwierigkeitselemente	42

Art 24 Ausführung (10.0)	43
24.1 Allgemein	43
24.2 Zusammengefasste Abzüge für Ausführungsfehler.....	43
24.3 Zusätzliche Abzüge	46
24.4 Choreographische Anforderungen.....	47
24.5 Zusammenfassung der Choreographischen Anforderungen.....	49
24.6 Bonifikation für perfekte Ausführung (max 0.1).....	49
24.7 Oberkampfrichterabzüge (E1)	49
24.8 Zusammenfassung der Oberkampfrichter E1-Abzüge	51
ABSCHNITT 9 - TUMBLING	52
Art 25 Gerätespezifische Anforderungen	52
25.1 Allgemein	52
25.2 Komposition (2.0)	52
25.3 Schwierigkeit (Offener Wert)	53
25.4 Ausführung (10.0).....	53
Art 26 Komposition	53
26.1 Allgemein	53
26.2 Definitionen für Kompositionsabzüge.....	53
26.3 Teamrunde und Reihenfolge der individuellen Serien in den Runden	54
26.4 Variation/ Abwechslung	54
26.5 Zusammenfassung der Kompositionsabzüge.....	55
Art 27 Schwierigkeit (Offener Wert)	55
27.1 Allgemein	55
27.2 Werte Grundelemente- Tumbling.....	56
27.3 Zusätzliche Werte für Längennachsendrehungen	56
Art 28 Ausführung (10.0)	57
28.1 Allgemein	57
28.2 Definitionen der Ausführungsfehler	57
28.3 Spezielle Abzüge	59
28.4 Zusammenfassung der Abzüge für Ausführungsfehler (E).....	61
28.5 Bonifikation für perfekte Ausführung (max +0.1)	62
28.6 Oberkampfrichterabzüge (E1)	62
28.7 Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (E1)	64
ABSCHNITT 10 - TRAMPOLIN	65
Art 29 Gerätespezifische Anforderungen	65
29.1 Allgemein	65
29.2 Komposition (2.0)	65
29.3 Schwierigkeit (Offener Wert)	66
29.4 Ausführung (10.0).....	66
Art 30 Komposition	66
30.1 Allgemein	66
30.2 Definitionen für Kompositionsabzüge.....	66
30.3 Teamrunde und Reihenfolge individueller Sprünge in den Runden	66
30.4 Variation/Abwechslung	67
30.5 Zusammenfassung der Abzüge für Kompositionsanforderungen	68

Art 31 Schwierigkeit (Offener Wert)	68
31.1 Allgemein	68
31.2 Werte Grundelemente – Trampolin.....	69
31.3 Zusätzliche Werte für Längendrehungen	69
Art 32 Ausführung (10.0)	70
32.1 Allgemein	70
32.2 Definitionen für Ausführungsfehler	70
32.3 Spezielle Abzüge	72
32.4 Zusammenfassung der Ausführungsfehler (E-Kampfgericht)	73
32.5 Bonifikation für perfekte Ausführung (max +0.1)	74
32.6 Oberkampfrichterabzüge (E1)	74
32.7 Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge	76
TEIL IV – DIE ANHÄNGE	78
A1 Tabelle der Schwierigkeitselemente für Boden	78
A2 Tabelle der Schwierigkeitswerte Tumbling	78
A3 Tabelle der Schwierigkeitswerte Trampolin	78
A4 Anerkennung der Elemente	78
A5 Tabelle allgemeiner Fehler und Strafen	78

Copyright © 2017-2021
All rights reserved
V3 Juni 2019

ABKÜRZUNGEN:

Folgende Abkürzungen werden im CoP verwendet:

A	Akrobatische Elemente
C	Kombination
C Score	Kompositionsnote
CD Panel	Kompositions- und Schwierigkeitskampfgericht
CF	Bewegte Kurvenformation
CoP	(Code of Points) Wertungsvorschriften
D Score	Schwierigkeitswert
DB	Dynamisches Gleichgewichtselement
DD	Verteilung der Schwierigkeitselemente
DV	Schwierigkeitswert
E Panel	Ausführungskampfgericht
E Score	Ausführungsnote
EC	Exekutivkomitee
F	Beweglichkeitselement
G	Gruppenelement
HB	Gestütztes Gleichgewichtselement
J	Sprünge
JoA	Jury für Berufungen
LOC	Lokales Organisationskomitee
RS	Rhythmische Sequenz
SB	Stehendes Gleichgewichtselement
SEC	SekretärIn
SJ	(Superior Jury) Hauptkampfgericht
TC-TG	Technisches Komitee für TeamGym
TR	(Technical Regulations) Technische Bestimmungen

UEG CODE UPDATES

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

- Es beinhaltet alle neuen Elemente und Elementvariationen mit Codenummern und Kürzel.
- Das Code Update wird vom UEG Büro aus zusammen mit dem Datum, ab dem es in Kraft tritt, an alle angegliederten Verbände geschickt.



TEIL I

DIE WERTUNGSVORSCHRIFTEN UND REGELN FÜR TEILNEHMER

ABSCHNITTE 1-5

TEIL I – DIE WERTUNGSVORSCHRIFTEN UND REGELN FÜR DIE TEILNEHMER

ABSCHNITT 1 – DIE TEAMGYM WERTUNGSVORSCHRIFTEN

Art 1 TeamGym und die Wertungsvorschriften

1.1 Was ist TeamGym?

TeamGym ist eine Turnsportart, entwickelt durch die UEG, welche ihren Ursprung in Skandinavien hat.

Es ist ein Teamwettkampf. Das Team präsentiert Übungen zu Musik an drei Geräten; am Boden, an der Tumblingbahn und am Trampolin.

Es gibt männliche, weibliche und gemischte (halb männliche und halb weibliche) Teams, in beiden Kategorien, bei den Senioren und den Junioren. Jedes Team muss aus 8 bis 10 TurnerInnen¹ bestehen.

1.2 Zweck der Wertungsvorschriften:

Die Ziele der Wertungsvorschriften sind:

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

1.3 Aufbau der Wertungsvorschriften

Das Reglement wird in vier Bereiche eingeteilt; die folgendes abdecken:

- Die Wertungsvorschriften und Regeln für Teilnehmer
- Bewertung der Übungen
- Die Disziplinen
- Anhänge

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

1.4 Technische Bestimmungen

Die Technischen Bestimmungen beinhalten solche Dinge wie Zusammenstellung der Delegation, Anzahl der Turner, Reserven, Einsprüche, Kampfgerichte, usw.

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

1.5 Richtlinien für die Ausrüstung

Die Richtlinien für die Ausrüstung beinhalten die minimale Turngeräteausrüstung, die für die Europäischen Meisterschaften verwendet werden.

ABSCHNITT 2 – REGELN FÜR TEILNEHMER

Art 2 Rechte des Teams

2.1 Dem Team ist das Recht garantiert:

- a) Ihre Performance korrekt, fair und den Bestimmungen der Wertungsvorschriften entsprechend bewertet zu bekommen.
- b) Schriftliche Informationen über den Schwierigkeitsgrad des vom Team eingereichten neuen Elements innerhalb einer angemessenen Frist zu bekommen.
- c) Die unverzügliche Anzeige der Noten nach Beendigung der Übung oder nach den Regeln des konkreten Wettkampfs.
- d) Wiederholung der gesamten Übung mit Genehmigung des Hauptkampfrichts, wenn die Übung ohne Verschulden oder unabhängig von der Verantwortung des Teams unterbrochen wurde. Das Team kann die gesamte Übung am Ende des entsprechenden Durchgangs wiederholen oder, wenn es das letzte Team im Durchgang ist, zu einem im Ermessen des Hauptkampfrichts liegenden Zeitpunkt.
- e) Eine korrekte Ergebnisliste mit allen erzielten Noten des Teams durch ihren Delegationsleiter zu erhalten.

2.2 Das Team hat das Recht auf:

- a) Identische Geräte und Matten in der Aufwärm- sowie in der Wettkampfhalle, die den Bestimmungen und Normen der UEG für offizielle Wettkämpfe entsprechen.
- b) An den Geräten Magnesium verwenden zu können.
- c) Kontrolle der Einstellungen der Geräte an Tumbling und Trampolin durch den Trainer.
- d) Verschieben der zusätzlichen Landmatte am Trampolin und an der Tumblingbahn durch den Trainer.

2.3 Einturnen in Qualifikation & Finale

- a) Jedem teilnehmenden Team (inklusive der Reserven) steht eine Aufwärmzeit von 10 Minuten pro Gerät in der Aufwärmhalle unmittelbar vor dem Wettkampf zu.
- b) Das Ende der Einturnzeit wird durch die Ansage des nächsten Teams an jedem Gerät signalisiert. Wenn sich zur Zeit der Ansage ein Turner gerade im Anlauf befindet, darf er das Element oder die Runde fertig turnen. Erneute Übungen dürfen nicht begonnen werden.

2.4 Preisverleihung

Teilnahme an der Preisverleihung im Wettkampfdress (Turnanzug/ Ganzkörperanzug) gemäß Vorschriften der UEG.

Art 3 Verantwortung der Turner

3.1 Die Wertungsvorschriften (CoP) kennen

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

Art 4 Pflichten der Turner

4.1 Allgemein

- a) Ein Turner des Teams darf sich beim E1 angemessen (durch Arm heben) vorstellen, wenn die grüne Flagge (oder das grüne Licht) gezeigt wird.
- b) Die Turner haben es zu unterlassen, die Höhe der Geräte zu verändern.
- c) Die Turner haben es zu unterlassen während des Wettkampfs mit den Kampfrichtern, die im Einsatz sind, zu sprechen.
- d) Die Turner dürfen den Wettkampf nicht verzögern indem sie zu lange in der Wettkampfhalle bleiben.
- e) Die Turner haben jegliches undisziplinierte oder unangemessene Verhalten oder Verletzung der Rechte anderer Teilnehmer zu unterlassen (z.B.: Markierungen am Boden oder am Anlauf, Beschädigung der Geräteoberfläche).

4.2 Wettkampfkleidung

4.2.1 Turner

Turner müssen sportliche, nicht-transparente Kleidung tragen. Keine Teile der Wettkampfanzüge dürfen transparent sein. Der Gesamteindruck sollte eine saubere und sportlich-korrekte Erscheinung sein. Verlangt wird identische Kleidung für alle Mitglieder des Teams mit einigen Ausnahmen für die Mixed Teams (siehe 4.2.4). Kleidung darf nicht weit und lose sein. Abzüge vom Oberkampfrichter E1 für a) bis e) sind gekennzeichnet mit (E1) und Abzüge durch das Hauptkampfrichter für f) und g) sind gekennzeichnet mit (SJ).

- a) Das Tragen gymnastischer Fußbekleidung ist in jeder Disziplin freiwillig. Am Boden muss sie allerdings entweder vom gesamten Team oder gar nicht getragen werden. (E1)
- b) Bandagen (inklusive Gelenkschoner) sind erlaubt, aber sie müssen sicher befestigt und in einer unauffälligen Farbe sein, das heißt hautfarbig. Bandagen dürfen aber auch unter der Wettkampfkleidung getragen werden. Zur Klarstellung: Sichtbare Bandagen müssen immer in derselben Farbe sein wie der Bereich der verdeckt wird. (E1)
- c) Turner dürfen keinen Schmuck jeglicher Art tragen. Verzierte Haarspangen, Ohrstecker oder Piercings gelten als Schmuck – mit Tape zu überkleben ist nicht gestattet. (E1)
- d) Körperfarben sind nicht gestattet (kein Abzug für Tattoos). (E1)
- e) Lose Teile wie Gürtel, Hosenträger und Bänder sind nicht erlaubt. (E1)
 - Haarspangen müssen sicher und fest angebracht werden. (E1)
 - Wettkampfnummern dürfen nicht verloren werden oder fehlen. (E1)

- f) Das Staatselement oder die Identifizierung des Landes muss gemäß der aktuellen Bestimmungen der UEG auf dem Turnanzug/ Ganzkörperanzug getragen werden. (SJ)
- g) Es ist nur erlaubt, die von den aktuellen UEG Bestimmungen für Werbung erlaubten Logos, Werbe- und Sponsorenschriftzüge zu tragen. (SJ)

4.2.2 Frauen

Turnerinnen müssen nicht-transparente Turnanzüge oder Ganzkörperanzüge ohne lose Teile tragen. Abzüge durch das Hauptkampfrichter werden angezeigt durch SJ. Das Tragen von Leggings ist freigestellt.

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

4.2.3 Männer

Turner müssen einen Gymnastikanzug oder ein Turnhemd mit kurzer oder langer eng anliegenden Turnhose tragen. (SJ)

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

4.2.4 Mixed

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

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

4.2.5 Wettkampfnummern

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

- a) Nummern müssen dieselbe Größe und Schriftart haben. Sie müssen deutlich erkennbar, 8-10mm dick und ca. 8cm hoch sein. (SJ)

- b) Platzierung der Nummern (SJ):
- Beim Tragen langer Hosen, Leggings oder Ganzkörperanzügen müssen die Nummern auf beiden Seiten der oberen Enden der Oberschenkel angebracht werden.
 - Beim Tragen kurzer Hosen müssen die Nummern auf beiden Seiten so tief wie möglich angebracht werden.
 - Beim Tragen eines Turnanzugs (keine Hose, kurze Hose oder Leggings) müssen die Nummern auf beiden Seiten oberhalb der Hüftknochen angebracht werden.
- c) Die Nummern müssen sich deutlich vom Hintergrund unterscheiden (z.B. weiße Nummern auf schwarzen Hosen). (SJ)

Art 5 Strafen für inakzeptables Verhalten

- a) Strafe für Regelverletzungen und Erwartungen der Punkte in Artikel 4 ist -0.30 für Verhaltensverstöße und für Geräteregeiwidrigkeiten. (SJ)
- b) Die Strafe wird vom Vorsitzenden des Hauptkampfgerichts von der Endnote abgezogen. (SJ)
- c) In extremen Fällen können die TurnerInnen, das Team oder der Trainer zusätzlich zur ausgeführten Strafe aus der Wettkampfhalle verbannt werden. (SJ)

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

Alle anderen Strafen erfolgen durch den E1	
Verstoß	Strafe
Verstoß gegen Kleidungsvorschriften <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fehlende Nummer ▪ Inkorrekte Kleidung – Schmuck, farbige Bandagen, Körperfarben, Fußbekleidung, usw. 	0.30 von der Endnote am jeweiligen Gerät. Siehe 24.7, 28.6 und 32.6

Art 6 Eid der Turner (FIG TR 7.12.2)

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

ABSCHNITT 3 – REGELN FÜR TRAINER

Art 7 Rechte der Trainer

7.1 Dem Trainer ist das Recht garantiert:

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

Art 8 Verantwortung der Trainer in der Wettkampfhalle

8.1 Allgemein

- a) Der Trainer muss die Wertungsvorschriften und alle relevanten Dokumente kennen und sich dementsprechend verhalten.
- b) Der Trainer muss die Namen der Teammitglieder, die Wertungsblätter und andere erforderliche Informationen in Übereinstimmung mit den Wertungsvorschriften und/oder den technischen UEG Regeln des Wettkampfs entsprechend angeben.
- c) Der Trainer hat es zu unterlassen, ohne besondere Erlaubnis die Höhe der Geräte zu verändern.
- d) Der Trainer hat es zu unterlassen, den Wettkampf zu verzögern, die Sicht der Kampfrichter zu stören oder auf andere Art in die Rechte der Teilnehmer einzugreifen.
- e) Der Trainer hat es zu unterlassen, während der Übung mit den TurnerInnen zu sprechen oder sie in einer anderen Weise zu unterstützen (Signale geben, zurufen oder ähnliches). (E1)

- f) Der Trainer hat es zu unterlassen, während des Wettkampfs mit den Kampfrichtern, die im Einsatz sind, und/oder anderen Personen außerhalb der Wettkampffläche Kontakt aufzunehmen. (Ausnahme: Team Doktor, Delegationsleiter)
- g) Der Trainer hat jedes missbräuchliche oder undisziplinierte Verhalten zu unterlassen.
- h) Der Trainer hat sich zu jeder Zeit fair und sportlich zu verhalten.
- i) Der Trainer hat die Verpflichtung, in sportlicher Art und Weise an der Siegerehrung teilzunehmen.

8.2 Kleidung der Trainer

- a) Trainer müssen gleiche, passende Sportbekleidung tragen wenn sie am Gerät stehen. (SJ)
- b) Trainer müssen Kleidung tragen, die zeigt aus welchem Land das Team kommt. (SJ)
- c) Trainer dürfen keine gefährlichen oder den Gesamteindruck störenden Gegenstände tragen wenn zur Sicherung am Gerät stehen. (E1) Das beinhaltet:
 - schlecht befestigte oder störende Bandagen
 - Schmuck, Uhren und Ringe usw.
 - lose Teile wie Gürtel, Hosenträger und Spangen
 - ungesicherte Haarbänder/klammern
 - Umhängebänder (Akkreditierungskarten o. ä.)

Strafen bei Trainerbekleidungsverstößen durch das Hauptkampfgericht (SJ)	
Verstoß	Strafe
Inkorrekte Trainerbekleidung	je 0.30 von der Gesamt- Endnote des Teams durch das Hauptkampfgericht (SJ)
Inkorrekte Werbung	
Fehlende nationale Identifikation oder fehlendes Staatseblem	

Andere Vergehen werden vom E1 vorgenommen	
Verstoß	Strafe
Schmuck, farbige Bandagen, lose Gegenstände, Akkreditierungen, usw.	0.30 von der Geräte- Endnote. Siehe 28.6 und 32.6

8.3 Fangen und Stützen

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

8.4 Anerkennung der Elemente

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

8.4.1 Wertungsblätter Boden

Wie Elemente auf dem Wertungsblatt eingetragen werden.

- a) Zusätzliche Kompositionselemente- und anforderungen
 - Beweglichkeitselement F
 - Gruppenelement G
 - Rhythmische Sequenz RS →, RS ←
 - Verteilung der Schwierigkeitselemente DD markiert mit einer horizontalen Linie

b) Schwierigkeit

- Maximal 9 Elemente können im Wertungsblatt eingetragen werden.
- Die Schwierigkeitselemente müssen in richtiger Reihenfolge neben den Formationen, in denen sie geturnt werden, stehen.
- Symbole und Codenummern der Elemente, die in den D-Wert eingehen
- Kombination von zwei angegebenen Schwierigkeitselementen } C
- Wert der Schwierigkeitselemente die für den D-Wert zählen

c) Choreographische Anforderungen

- Jede Formation (verschiedene Form) muss in der Reihenfolge dargestellt sein in der sie gezeigt wird, sodass die Position jedes Turners deutlich markiert ist. Nur verschiedene Formen, nicht verschiedene Positionen (derselben Form) müssen dargestellt werden. Die Rhythmische Sequenz soll in einer Box (Kästchen) dargestellt werden, außer wenn sich die Form während der Sequenz ändert.
- Die bewegte Kurvenformation muss mit CF angegeben werden.
- Bewegungsrichtungen →, ←, ↑
- Richtungen <, >, ^, v

8.4.2 Wertungsblätter Tumbling

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

8.4.3 Wertungsblätter Trampolin

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

8.5 Strafen für inakzeptables Verhalten des Trainers

Durch den Vorsitzenden des Hauptkampfrichters (SJ)	Warnsystem
Verhalten des Trainers ohne direkten Einfluß auf des Ergebnis / die Leistung des Teams	
Unsportliches Verhalten	beim ersten Mal – Verwarnung (verbal)
	beim zweiten Mal – Ausschluß des Trainers vom Wettkampf
Anderes undiszipliniertes oder falsches Verhalten	Sofortiger Ausschluß des Trainers vom Wettkampf

Verhalten des Trainers mit direktem Einfluß auf das Ergebnis/ die Leistung des Teams	
Unsportliches oder anderes undiszipliniertes oder falsches Verhalten	beim ersten Mal – 0.50 von der Endnote des Teams und verbale Verwarnung der Trainers
Trainer spricht aggressiv mit aktiven Kampfrichtern	beim zweiten Mal – 1.00 von der Endnote des Teams und Ausschluß des Trainers aus der Wettkampfhalle

Art 9 Einsprüche (TR Art 6)

Der konkret geschilderte Ablauf für die Überprüfung von Wertungen (Einspruch) wird in Abschnitt 6 der Technischen Bestimmungen erklärt, (Siehe Art 1.4 oben). Die genaue Schilderung soll bitte dem Arbeitsplan des jeweiligen Wettkampfs entnommen werden.

Art 10 Eid der Trainer

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

ABSCHNITT 4 – REGELN FÜR DAS TECHNISCHE KOMITEE

Die Mitglieder des Technischen Komitees gehören bei offiziellen UEG Wettkämpfen dem Hauptkampfrichter an und fungieren als Supervisor an den einzelnen Geräten.

Art 11 Das Technische Komitee (TC-TG)

11.1 Der Präsident des TC-TG

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

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

11.2 Die TC-TG Mitglieder

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

Ihre Aufgaben beinhalten:

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

ABSCHNITT 5 - REGELN FÜR KAMPFRICHTER UND KAMPFGERICHTE

Art 12 Aufgaben der Kampfrichter

12.1 Allgemein

Jeder Kampfrichter ist vollständig und alleine für seine Noten verantwortlich.

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

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

12.2 Verhalten der Kampfrichter

Während den Wettkämpfen müssen die Kampfrichter:

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

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

Art 13 Zusammensetzung der Gerätekampfrichter

13.1 Die Kampfrichter an den Geräten

An der offiziellen Europäischen Meisterschaft werden die Kampfrichter wie folgt zusammengesetzt:

- ein CD-Kampfrichter (Komposition und Schwierigkeit) und
- ein E-Kampfrichter (Ausführung)

Die Oberkampfrichter, CD1 und E1, werden gemäß der UEG Regeln vom UEG Technischen Komitee nominiert.

Die restlichen Positionen der Kampfrichter werden im Einklang mit den gültigen Technischen Bestimmungen oder unter Anwendung der Kampfrichterregeln, die für den konkreten Wettkampf gelten, unter Aufsicht und Autorität des Technischen Komitees ausgelost.

Die Struktur der Kampfrichter an den Geräten für Europäische Meisterschaften ist:

Kampfrichter der Europäischen Meisterschaften	
Boden Kampfrichter	Tumbling/Trampolin Kampfrichter
E Kampfrichter – E1, E2, E3 & E4	E Kampfrichter – E1, E2, E3 & E4
CD Kampfrichter – CD1, CD2, CD3 & CD4	CD Kampfrichter – CD1 & CD2

Am Boden sitzen das E-Kampfrichter und CD1 und CD2 zusammen (Frontales Kampfrichter) und CD3 und CD4 sitzen zusammen (Seitliches Kampfrichter). An Tumbling und Trampolin sitzen die Kampfrichter zusammen an einem Tisch. Abweichende Regeln für die Kampfrichter sind für andere internationale, nationale und regionale Wettkämpfe möglich.

Art 14 Aufgaben der Kampfgerichte

14.1 Das DC Kampfgericht

- a) Die Kampfrichter im DC-Kampfgericht erfassen den gesamten Programminhalt und bestimmen unvoreingenommen und unabhängig voneinander den Inhalt der C-Note und der D-Note.
- b) Die C-Note beinhaltet alle Kompositionsanforderungen.
- c) Die D-Note beinhaltet den Schwierigkeitswert der anerkannten Elemente.
- d) Der Sekretär (oder jeder einzelne Kampfrichter) gibt die C- und D-Noten in den Computer ein.

14.1.1 Die Aufgaben des DC-Kampfgerichts

- a) Während der Übung müssen die DC-Kampfrichter die Werte der Schwierigkeitselemente, welche den Normen an Boden, Tumbling und Trampolin entsprechen, für die D-Note berechnen.
 - Am Boden bestimmt jeder Kampfrichter das Ergebnis für jedes Element und notiert, welche Elemente voll anerkannt, welche zur Hälfte und welche gar nicht anerkannt werden. Ein ähnliches Verfahren wird für die Choreographischen Anforderungen angewendet.
 - An Tumbling und Trampolin ergibt der Durchschnitt der Schwierigkeitswerte aller drei Runden die D-Note.
- b) Die Kampfrichter schreiben ihre Endnoten auf die Wertungszettel, und bestätigen das mit leserlicher Unterschrift, oder geben das Ergebnis direkt in den Computer ein.
- c) Am Boden gibt es keine Toleranz und keine Diskussion. Gelegentlich könnte es sein, dass die CD-Kampfrichter allerdings über die Interpretation der Wertungsvorschriften oder der Wertungsblätter reden müssen.
- d) An Tumbling und Trampolin ist es den Kampfrichtern gestattet, falls die Noten nicht in Toleranz sind, ihre Noten zu diskutieren und wenn notwendig, die eigene C- und/oder D-Note anzupassen.

14.1.2 Die Aufgaben des DC-1

- a) Den DC-2 und CD-4 Kampfrichter darauf aufmerksam machen, die Verteilung der Schwierigkeiten zeitlich zu kontrollieren.
- b) Ihr Ergebnis einzureichen bevor sie das Ergebnis der anderen Kampfrichter sehen.
- c) Am Boden das Ergebnis jedes Elements basierend auf den einzelnen Bewertungen der Kampfrichter zu berechnen. Siehe 20.4 über die Berechnung der C- und D-Endnote.
- d) An Tumbling und Trampolin die Toleranzen der D- und C-Noten der Kampfrichter zu überprüfen.
 - Einberufung einer Sitzung im Fall einer unzulässigen Toleranz zwischen den Noten.
 - Wenn keine Einigung möglich ist, Ermittlung der Basisnote für Schwierigkeits- oder Kompositionsnote.
- e) Berechnung der D- und C-Endnoten am jeweiligen Gerät.

- f) Ausfüllen eines Wertungszettels für C- und D-Note oder Eingabe in den Computer.
- g) Begleiten des Hauptkampfgerichts, um jegliche Einsprüche die D-Noten betreffend zu überprüfen.
- h) Nach dem Wettkampf muss ein schriftlicher Report eingereicht werden, wie es vom Präsident des Technischen Komitees verlangt wird. Es muss folgende Informationen enthalten:
 - Liste mit Verstößen, Unklarheiten und fragwürdigen Entscheidungen mit der Identifizierung des Teams
 - Bekanntgabe der Schwierigkeitswerte und deren Änderungen

14.2 Das E-Kampfgericht

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

14.2.1 Die Aufgaben des E-Kampfgerichts

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

14.2.2 Die Aufgaben des E1

- a) Der E1 übernimmt die Position des leitenden Oberkampfrichters am Gerät.
- b) Der E1 ist verantwortlich für die Anzeige der grünen Fahne oder einem anderen vergleichbaren Signal, wenn das Team die Übung beginnen soll.
- c) Sorgt dafür dass die Zeitmessung der Übung durch den E2 erfolgt.
- d) Berechnet die E-Endnote und macht die Noteneingabe bevor die Kampfrichter die Noten der anderen Kampfrichter sehen.
- e) Oberkampfrichterabzüge notieren.
- f) Kontrolle der Toleranzen der E-Noten der einzelnen Kampfrichter.
- g) Einberufung eines Meetings im Fall von inakzeptabler Toleranz der Noten.
- h) Berechnung der Basisnote für die E-Note falls notwendig.
- i) Berechnung der E-Endnote und Abgabe an den Sekretär zusammen mit den Oberkampfrichterabzügen.

- j) Informieren des Kampfgerichts falls Oberkampfrichterabzüge gemacht wurden, nachdem die Kampfrichter ihre Note abgegeben haben.
- k) Der E1 fungiert als Bindeglied zwischen Kampfgericht und Gerätehauptkampfgericht.
 - Informieren des Gerätesupervisors über alle Verhaltensfehler. (Art 5 und 8.5)
 - Informieren ob eine Unterbrechung des Programms vom Team verursacht wurde oder ob es ein technisches Problem war.
- l) Abzüge vornehmen wie erklärt in den Artikeln 24.7, 28.6 und 32.6.

14.3 Funktion der Referenzkampfrichter

Es gibt keine Referenzkampfrichter in TeamGym.

14.4 Rechte der Kampfrichter

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

- a) beim Hauptkampfgericht, im Falle einer Entscheidung des Supervisors des Geräts oder
- b) beim Schiedsgericht ("Jury of Appeal"), im Falle einer Entscheidung des Hauptkampfgerichts.

14.5 Aufgaben der Sekretäre

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

Art 15 Sitzordnung der Kampfrichter

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

Boden - Frontales Kampfgericht

E4	E3	E2	E1	Sec	CD1	CD2
----	----	----	----	-----	-----	-----

Das Frontale Kampfgericht soll in einer Linie mit dem Zentrum der Bodenfläche liegen und soll ca.3-4m erhöht werden wie es in den Gerätebestimmungen gezeigt wird.

Boden – Seitliches Kampfgericht:

CD3	Sec	CD4
-----	-----	-----

Das Seitliche Kampfgericht soll in einer Linie mit dem Zentrum der Seite (links oder rechts) der Bodenfläche liegen wie es in den Gerätebestimmungen gezeigt wird.

Tumbling/Trampolin

E4	E3	E2	E1	Sec	CD1	CD2
----	----	----	----	-----	-----	-----

Die Tumbling- und Trampolinkampfgerichte sollen wie in den Gerätebestimmungen gezeigt liegen.

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

Art 16 Eid der Kampfrichter (TR 7.12)

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

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



TEIL II

BEWERTUNG DER ÜBUNGEN ABSCHNITTE 6-7

TEIL II – BEWERTUNG DER ÜBUNGEN

ABSCHNITT 6 – DIE BESTIMMUNG DER ENDNOTE

Art 17 Inhalt der C-Note

Die Kompositionsanforderungen werden in den jeweiligen Geräteabschnitten erklärt.
Die höchstmögliche C-Note am Boden beträgt 4.00, an Tumbling and Trampolin 2.0.

Art 18 Inhalt der D-Note

Die D-Note ist die Summe aller Werte der anerkannten Elemente aus der Tabelle der Schwierigkeitselemente am jeweiligen Gerät.

Die Wertigkeiten der Elemente sind in der Tabelle der Schwierigkeitswerte im Anhang enthalten. Die D-Endnote ist nach oben offen und nur durch die Anzahl der verlangten geturnten Elemente begrenzt. Die Schwierigkeit dieser Elemente kann so erhöht werden wie es benötigt wird.

18.1 Anerkennung von Schwierigkeitselementen

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

18.2 Anerkennung gezeigter Elemente

- a) Am Boden.
 - Elemente werden anerkannt, wenn sie den Bestimmungen im Anhang A1, A4 und A5 entsprechen.
 - Alle Elemente, die beachtet werden sollen, müssen im Wertungsblatt eingetragen werden.
- b) An Tumbling und Trampolin
 - Elemente werden anerkannt, wenn sie den Bestimmungen im Anhang A2, A3 und A4 entsprechen.

18.3 Neue Elemente

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

Neue Elemente können jederzeit während des Jahres per e-mail an das Technische Komitee, via UEG, geschickt werden.

- a) Die Forderung nach Ermittlung der Wertigkeit des Elements muss begleitet werden von einer technischen Zeichnung und einem Video.

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

Art 19 Inhalt der E-Note

Für eine perfekte Ausführung, Kombination und künstlerische Darstellung, kann das Team eine Note von 10.0 erhalten.

Ein Bonus (0.1) kann von jedem Kampfrichter zur eigenen Note dazugegeben werden.

Am Boden, ist die E-Note der Durchschnitt der Summe der Ausführungsfehler und der fehlenden Choreographischen Anforderungen abgezogen von maximal 10.0 Punkten. An Tumbling und Trampolin ist die E-Note der Durchschnitt der Summe der Ausführungsfehler für jede Runde abgezogen von maximal 10.0 Punkten.

ABSCHNITT 7 – BERECHNUNG DER NOTEN

Art 20 Regeln für die Berechnung der Noten

20.1 Allgemein

Die Regeln der Bewertung der Übungen und die Bestimmung der Endnote sind dieselben in Qualifikation und Finale.

20.2 Aufteilung der Punkte

	Boden	Tumbling	Trampolin
Komposition (C)	4.0	2.0	2.0
Schwierigkeit (D)	Offen	Offen	Offen
Ausführung (E)	10.0	10.0	10.0

20.3 Berechnung der Endnote des E-Kampfgerichts

- a) Nach jeder Übung berechnen die Kampfrichter ihre Wertung auf eine Dezimalstelle genau und sie geben die Note weiter an den Oberkampfrichter. (E1)
- b) Der E1 überprüft die Noten um zu sehen ob sie in Toleranz sind.

- c) Wenn sie in Toleranz sind, ist die Endnote des Kampfgerichts der Mittelwert der mittleren beiden Noten.
- d) Wenn sie nicht in Toleranz sind, beruft der E1 ein Meeting mit allen Kampfrichtern ein oder bespricht die Note mit einem einzelnen Kampfrichter.
- e) Wenn die Kampfrichter sich nicht einig sind, wird die Basisnote verwendet.

20.3.1 Toleranz zwischen den Noten der E-Kampfrichter:

- a) An Boden, Tumbling und Trampolin dürfen die Unterschiede der erlaubten Noten aller Kampfrichter und die der mittleren Noten sein wie in der folgenden Tabelle aufgelistet:

E-Endnote zwischen	Erlaubte Toleranz der mittleren Noten	Erlaubte Toleranz aller Noten
9.00 - 10.00	0.2	0.6
8.00 - 8.95	0.3	0.6
7.00 - 7.95	0.4	1.0
6.00 - 6.95	0.5	1.0
< 6.0	0.6	1.0

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

20.3.2 Berechnung der Basisnote der E-Endnote

Basisnote für ein Kampfgericht mit vier Kampfrichtern:

$$\text{Basisnote} = \frac{\text{Durchschnitt der 2 mittleren Noten} + \text{Note des Oberkampfrichters}}{2}$$

Beispiel für ein vierköpfiges E-Kampfgericht:

Oberkampfrichter (E1)	8.3*
E2 Kampfrichter	8.9
E3 Kampfrichter	8.3
E4 Kampfrichter	8.8*

Die Endnote wäre 8.55, aber beide mittleren Noten würden nicht im Toleranzbereich liegen, daher wird die Basisnote angewendet. Die Endnote = Die Basisnote = $(8.55 + 8.3) / 2 = \mathbf{8.425}$ (auf 3 Dezimalstellen genau)

20.4 Berechnung der Endnote des CD-Kampfrichts am Boden:

- Nach jeder Übung berechnen die Kampfrichter das Ergebnis für jedes Element, die Kombination zwischen den markierten Schwierigkeitselementen und die Kompositionsanforderungen/ Kompositionselemente.
- Sie geben das Ergebnis weiter an den Oberkampfrichter. (CD1)
- Um die C-Note zu berechnen, wird der CD1 die Werte der 4 Kampfrichter verwendet, um das Ergebnis für jedes Kompositionselement/ jede Kompositionsanforderung zu bestimmen, gemäß der Tabelle unten.
- Um die D-Note zu berechnen wird der CD1 die Werte der 4 Kampfrichter verwendet um der Ergebnis für jedes Schwierigkeitselementes und der Kombination zu bestimmen, gemäß der Tabelle unten.
- e) Der CD1 berechnet die C- und D-Endnote basierend auf den anerkannten Schwierigkeitswerten der Elemente/Anforderungen.

Ermittlung der C- und D-Werte am Boden Input der einzelnen Kampfrichter pro Element/ Anforderung				Anerkannter DV
CD#	CD#	CD#	CD#	
Voll	Voll	Voll	Voll	Voll
Halb	Voll	Voll	Voll	Voll
Nein	Voll	Voll	Voll	Voll
Halb	Halb	Voll	Voll	Voll
Nein	Halb	Voll	Voll	Halb
Halb	Halb	Halb	Voll	Halb
Halb	Halb	Halb	Halb	Halb
Nein	Halb	Halb	Voll	Halb
Nein	Nein	Voll	Voll	Halb
Nein	Halb	Halb	Halb	Halb
Nein	Nein	Halb	Voll	Halb
Nein	Nein	Halb	Halb	Halb
Nein	Nein	Nein	Voll	Nein
Nein	Nein	Nein	Halb	Nein
Nein	Nein	Nein	Nein	Nein

20.5 Berechnung der CD-Endnoten an Tumbling und Trampolin:

- Nach jeder Übung berechnen die Kampfrichter die C- und D-Noten auf eine Dezimalstelle genau und geben diese an den HJ (CD1) weiter.
- An Tumbling und Trampolin (2 Kampfrichter), beträgt die Toleranz zwischen den Kampfrichtern 0.2.
- Wenn sie in Toleranz sind, ist die Endnote der Mittelwert beider Noten.

- d) Wenn sie nicht in Toleranz sind, wird der CD1 ein Meeting einberufen.
- e) Wenn die Kampfrichter uneinig sind, wird die Basisnote berechnet.

20.5.1. Berechnung der Basisnote der CD-Note

Die Basisnote für das Kampfgericht bestehend aus 2 Kampfrichtern:

Basisnote = (Mittelwert der 2 Noten+ Note des CD1)/ 2

20.6 Berechnung der Endnote an jedem Gerät

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

Beispiel für ein Bodenkampfgericht:

Endnote = C-Note + D-Note + E-Note			
C-Note	Komposition	-1.0 (eine C-Komponente fehlt)	3.000
D-Note	Schwierigkeit	Summe aller anerkannten Elemente	5.700
E-Note	Ausführung	1.6 Abzug von 10.0	8.400
	OK (E1) Abzüge		- 0.000
		Endnote am Gerät	<u>17.100</u>

20.7 Berechnung der Gesamt-Endnote für ein Team

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

Gesamt-Endnote= Bodennote+Tumblingnote+Trampolinnote- SJ Strafen

Boden	17.100
Tumbling	15.700
Trampolin	18.400
HKG (SJ) Strafen	- 0.000
Gesamt-Endnote	<u>51.200</u>



TEIL III

DIE DISZIPLINEN

ABSCHNITTE 8-10

TEIL III – DIE DISZIPLINEN

ABSCHNITT 8 - BODEN

Art 21 Disziplinanforderungen

21.1 Allgemeine Bestimmungen

- a) Das Programm am Boden ist eine Übung gezeigt vom ganzen Team, ausgeführt zu Musik. Die Musik muss die Bewegungen unterstützen; Hintergrundmusik wird abgezogen. Die Dauer der Übung muss mindestens 2 Minuten und 15 Sekunden sein und ist limitiert auf 2 Minuten 45 Sekunden.
- b) Alle Teammitglieder müssen am Bodenprogramm teilnehmen.
- c) Das gesamte Programm muss innerhalb der Bodenfläche absolviert werden. (14m x 16m).
- d) Das Team muss in die Wettkampfhalle joggen sobald es von der Wettkampforganisation dazu aufgefordert wird. Das Team nimmt Aufstellung außerhalb der Bodenfläche und wartet auf die grüne Fahne. Nachdem die grüne Fahne/das grüne Licht gezeigt wird, joggt das Team in die Startposition auf der Bodenfläche. Wenn die Musik startet, beginnt auch die Übung.
- e) Das Bodenprogramm muss mit gutem Gleichgewicht, Technik, Amplitude und Bewegungsweite/-spannung ausgeführt werden. Das Team muss synchron und gleichmäßig agieren wenn es vorgesehen ist. Alle gewählten Elemente müssen mit dynamischer Ausführung gezeigt werden, und die einzelnen Bewegungsabschnitte Kontinuität und einen logischen und natürlichen Fluß besitzen. Das ganze Programm soll rhythmische und gymnastische Qualität aufweisen, und die Füße sowie der ganze Körper sollen aktiv sein.
- f) Formationen müssen klar ersichtlich sein. Übergänge, sie bezeichnen die Bewegungen die die Turner machen wenn sie von einer in eine andere Formation wechseln, müssen von gymnastischer Qualität sein.
- g) Die Übung muss in verschiedene Richtungen und ebenso in verschiedene Bewegungsrichtungen geturnt werden.

21.2 Kompositionsanforderungen (4.0)

Die Kompositionsnote besteht aus vier verschiedenen Kompositionselementen und Kompositionsanforderungen. Diese Komponenten sind:

- Beweglichkeitselement (F)
- Gruppenelement (G)
- Rhythmische Bewegungssequenz (RS)
- Verteilung der Schwierigkeitsanforderungen (DD)

Mit jeder Komponente (ausgeführt wie in der Definition verlangt) verdient sich das Team 1.0 Punkte für die Kompositionsnote.

21.3 Schwierigkeitsanforderungen (Offener Wert)

Die Schwierigkeitsnote (Ausgangswert) besteht aus 9 verschiedenen Werten für Schwierigkeitselemente und dem Wert einer Kombination. Alle Werte der Schwierigkeitselemente sind in der Tabelle für Schwierigkeitselemente im Anhang A1 aufgelistet.

21.4 Ausführungsanforderungen (10.0)

In der Ausführungsnote werden zwei verschiedene Abzüge vorgenommen:

- Ausführung
- Choreographische Anforderungen

Alle Abzüge in diesen zwei Gruppen gehen von 10.0 weg.

- Bonus (0.1) kann von jedem Kampfrichter zu seiner Note gegeben werden.

Art 22 Komposition (4.0)

Zusätzliche Kompositionselemente und Anforderungen

22.1 Allgemein

Die Kompositionsnote (C-Note) wird vom DC-Kampfgericht berechnet. Es werden nur jene Kompositionsanforderungen gezählt, die auf dem Wertungsblatt aufgeführt sind.

Wenn mehr Komponenten im Wertungsblatt eingetragen sind, werden nur die ersten jeder Kategorie berücksichtigt.

22.2 Definition der zusätzlichen Kompositionselemente/Anforderungen

22.2.1 Beweglichkeitselement (F) 1.0

- a) Das Bodenprogramm darf mehr als ein Beweglichkeitselement beinhalten, aber nur eines darf im Wertungsblatt eingetragen sein.
- b) Die Turner können das Beweglichkeitselement das sie gleichzeitig, entsprechend der Choreographie zeigen, selbst wählen. Jeder Turner kann aus den folgenden Elementen auswählen:
 - Spagat (rechts oder links)
 - Querspagat
 - Grätschsitz mit vorbeugen (Spreizwinkel mindestens 90°, Oberkörper vorgebeugt am Boden)
 - Langsitz mit vorbeugen (Brust auf den Knien)
- c) Das Beweglichkeitselement muss klar gezeigt werden, aber es muss nicht ruhig gehalten werden. Wenn das Element nicht wie in der Definition erklärt gezeigt wird, wird die Wertigkeit von 1.0 nicht gegeben und der Wert wird verkleinert. Wenn ein oder zwei Turner das Element nicht, wie in der Definition erklärt ausführt/ausführen, bekommt das Team 0.5 (die Hälfte des Werts des Beweglichkeitselements). Wenn drei oder mehr Turner das Element nicht korrekt ausführen, ist der Wert für das Beweglichkeitselement Null.

- d) Wenn ein Turner das Element gar nicht probiert, ist der Wert für das Beweglichkeitselement des Teams Null.
- e) Das Element muss im Wertungsblatt mit F eingetragen werden.

22.2.2 Gruppenelement (G) 1.0

- a) Die Bodenübung darf mehrere Gruppenelemente enthalten, aber nur eines darf im Wertungsblatt eingetragen sein.
- b) Im Gruppenelement müssen alle Turner eine aktive Rolle (Hilfe) spielen, entweder durch eine gut sichtbare Hebung vom Boden oder einen Wurf. (z.B. Hebung, gehoben werden, werfen und/oder fangen oder geworfen werden).
- c) Hebung bedeutet dass die Gruppe mindestens einen Turner durch die aktive Hilfe der anderen Turner komplett vom Boden hochhebt.
 - Die hochgehobenen Turner können klar durch die anderen gehoben werden oder die anderen können sie unterstützen, sodass sie es schaffen während dem Gruppenelement oben zu bleiben. Aktive Hilfe bedeutet, dass die Helfer eine Kraft aufwenden müssen, um die Hebung ausführen zu können, oder ihre eigene Position gut halten müssen um die hochgehobenen Turner richtig zu unterstützen. (z.B. nicht nur liegen oder 'balasana' auf dem Boden). Hilfe im Stehen oder kniend auf allen vieren oder ähnliches, während andere sie für deren Hebung nutzen, ist erlaubt.
 - Die hochgehobenen Turner müssen länger in der Luft sein, als sie es könnten wenn sie das Element alleine ausführen würden.
- d) Das Element muss zeitgleich in Gruppen (Eine Gruppe muss mindestens aus 3 Turnern oder mehr bestehen. Elemente in Zweiergruppen werden nicht anerkannt.) oder als gesamtes Team gezeigt werden.
- e) Verschiedene Gruppen können verschiedene Arten von Gruppenelementen machen.
- f) Wenn das Gruppenelement nicht so ausgeführt wird, wie in der Definition verlangt, wird es nicht anerkannt und der Wert für das Gruppenelement des Teams ist null.
- g) Das Gruppenelement muss auf dem Wertungsblatt mit G eingetragen werden.

22.2.3 Rhythmische Sequenz (RS) 1.0

- a) Das Bodenprogramm darf mehr als eine Rhythmische Sequenz beinhalten, aber nur eine darf auf dem Wertungsblatt eingetragen werden und zählt für die Kompositionsnote.
- b) Das ganze Team muss dieselbe Sequenz zeigen, spiegelbildliche Ausführung ist erlaubt.
- c) Während der Sequenz müssen sich alle Turner zur selben Zeit über die Bodenfläche bewegen. Sie können sich von einer Seite zur anderen, von hinten nach vorne, von vorne nach hinten oder diagonal bewegen.
- d) Sich bewegen heisst, dass die Turner sich die ganze Zeit in Bewegung befinden und es keine Pausen in der Sequenz gibt. Der Schwerpunkt bewegt sich unaufhaltsam während dem gesamten Weg der RS.
- e) Die Turner können sich in einer oder zwei Gruppen bewegen, bestehend je aus mindestens 3 Turnern Die Gruppen können von verschiedenen Teilen der Bodenfläche starten. Gruppen dürfen unterschiedliche Wege auswählen.

- f) Die Start- und Endposition, jedes Turners, muss näher als 3m zum Rand der Bodenfläche sein. Für eine diagonale Sequenz gilt ein maximaler Abstand von 5m zu den Ecken der Bodenfläche, gemessen anhand des Radius eines Kreises mit dem Mittelpunkt in der Ecke der Bodenfläche.
- g) Das Ändern der Formation während der Sequenz ist erlaubt.
- h) Die Sequenz muss mindestens einen Tempowechsel beinhalten.
- i) Die Anzahl der geturnten Elemente ist frei wählbar.
- j) Es ist nicht erlaubt Schwierigkeitselemente in die RS einzubauen. Elemente aus dem Anhang A1)
- k) Alle folgenden Anforderungen müssen erfüllt werden um die volle Wertigkeit für die Rhythmische Sequenz zu erhalten (1.0)
 - Alle Turner zeigen die selbe Sequenz
 - Alle Turner zeigen die RS zur selben Zeit.
 - Bewegung über die Bodenfläche (3 Optionen).
 - Tempowechsel und keine Stopps.
 - Keine Schwierigkeitselemente eingebaut.
- l) Start und Ende der RS muss auf dem Wertungsblatt wie folgt gekennzeichnet werden. RS→für Start und RS← für Ende. Die Rhythmische Sequenz soll in einer Formationsbox eingetragen werden, außer wenn sich die Formation während der RS ändert.

22.2.4 Verteilung der Schwierigkeitselemente (DD) 1.0

- a) Die Schwierigkeitselemente müssen auf die ganze Bodenübung aufgeteilt werden.
- b) Mindestens 3 Schwierigkeitselemente müssen nach 1 Minute und 30 Sekunden gezeigt werden. Die Elemente werden als Teil der Schwierigkeitswerteverteilung anerkannt, wenn die D- Elemente:
 - Im Wertungsblatt eingetragen sind.
 - Sie als Elemente der 9 Schwierigkeitswerte deklariert sind.
 - Sie nach dem Zeitlimit von 1:30 min. geturnt (oder zumindest von allen Turnern versucht) werden, egal ob das Team dafür die Schwierigkeitswerte für die Elemente erhält oder nicht.
- c) Wenn nicht mindestens 3 Schwierigkeitselemente nach 1 Minute und 30 Sekunden geturnt werden, ist der Wert für Verteilung der Schwierigkeitselemente des Teams Null.
- d) Im Wertungsblatt muss die Stelle mit einer horizontalen geraden Linie markiert werden an der 1 Minute 30 Sekunden vorbei sind, um zu zeigen welche Elemente nach diesem Zeitlimit geturnt werden.

Art 23 Schwierigkeit (Offener Wert)

23.1 Allgemein

23.1.1 Bilden des Schwierigkeitswerts

- a) Der Schwierigkeitswert bildet sich aus neun verschiedenen Elementen folgender Gruppen:
- Gleichgewichtselemente 4
 - Sprünge 3
 - Akrobatische Elemente 2
- und einer Kombination aus zwei Elementen gemäß 23.2.4.
- b) Das Team darf nur die neun Schwierigkeitselemente im Wertungsblatt angeben, die gezählt werden sollen, (inklusive der zwei Elemente die für die Kombination zählen sollen). Wenn mehr als neun Elemente im Wertungsblatt angegeben sind, werden nur die ersten neun gezählt. Es können weitere Schwierigkeitselemente geturnt werden, solange sie nicht im Wertungsblatt eingetragen sind.
- c) Die Wertigkeiten aller Elemente sind aufgelistet in der Tabelle der Schwierigkeitselemente im Anhang A1.
- d) Die Werte der Gleichgewichtselemente, Sprünge, Akrobatischen Elementen und der Kombination ergeben zusammengezählt den Schwierigkeitswert des Teams. Die Note der Schwierigkeit (D-Note) wird vom CD-Kampfgericht berechnet. Ein Beispiel für die Berechnung des Schwierigkeitswerts (DV) für akrobatische Elemente: $A_{203}+A_{403}=0,6$, DV für akrobatische Elemente ist 0.6.
- e) Die D-Endnote des Teams wird vom Oberkampfrichter auf eine Genauigkeit von einer Kommastelle abgerundet (CD1).

23.1.2 Eintragen der Schwierigkeitswerte

- a) Das Team darf mehr als die abgebildeten Elemente turnen, aber nur die markierten neun Elemente werden gezählt. Die Elemente müssen in richtiger Reihenfolge – neben der Formation (Form) in der das Element gezeigt wird, eingetragen werden.
- b) Schwierigkeitselemente (neun) müssen mit den Symbolen und den Codenummern aufgelistet werden. Die Kombination zwischen zwei Schwierigkeitselementen muss mit einer Klammer und C markiert werden. } C
- c) Schwierigkeitselemente, die auf dem Wertungsblatt angegeben sind und für die Schwierigkeitsnote zählen sollen, müssen verschiedene Codenummern haben.

23.1.3 Anforderungen an die Präsentation

- a) Die Ausführung jedes Schwierigkeitselements muss den Normen entsprechen (siehe Anhang A1 und A4), ansonsten wird es nicht als Schwierigkeit (D) gezählt oder der Schwierigkeitswert wird abgewertet.
- b) Alle Turner des Teams müssen die selben Schwierigkeitselemente turnen, mit den selben Codenummern und Varianten A/B/C. Elemente müssen mit den selben Positionen von Armen und Beinen gezeigt werden. (Ausnahme:

Handstand). Spiegeln ist erlaubt (z.B. einen Sprung oder eine Pirouette mit verschiedenen Beinen turnen).

- c) Die Schwierigkeitselemente müssen von allen Turnern gleichzeitig, entsprechend der Choreographie, gezeigt werden. "Entsprechend der Choreographie" heißt, dass das Element choreographiert ist, zur selben Zeit zu sein. Wenn z.B. ein Turner zu spät ist, dann aber das Element korrekt zeigt, bekommt das Team trotzdem den Schwierigkeitswert (jedoch einen Abzug in der E-Note für zu spät sein).
- d) Es sind nicht mehr als drei Schritte (gehen oder laufen), entsprechend der Choreographie, vor einem Schwierigkeitselement erlaubt.

23.1.4 Abwerten eines Schwierigkeitswerts (DV)

- a) Der volle Wert für die Schwierigkeit wird für ein Element gegeben, wenn alle Turner das Element das auf dem Wertungsblatt angegeben ist korrekt ausführen.
- b) Wenn alle Turner das Element probieren, aber es 1-2 Turner nicht korrekt ausführen, wird der DV auf die Hälfte des Schwierigkeitswerts für dieses Element abgewertet.
- c) Wenn 3 oder mehr Turner das Element nicht korrekt zeigen, ist der Wert für das Schwierigkeitselements des Teams Null.
- d) Falls ein oder mehrere Turner das Element garnicht probiert/probieren, ist der Schwierigkeitswert dieses Elements für das Team Null.
- e) Zusätzliche Beweglichkeit beeinflusst den DV des Elements nicht.

23.2 Schwierigkeitselemente

23.2.1 Gleichgewichtselemente (DB, SB, HB)

- a) Vier verschiedene Gleichgewichtselemente (eingetragen im Wertungsblatt) werden für den Schwierigkeitswert gezählt.
- b) Ein Gleichgewichtselement muss der Handstand sein (HB1001), mindestens eines ein Dynamisches- (Pirouette oder Kraftelement) und eines ein Stehendes Gleichgewichtselement. Das vierte kann entweder ein Gestütztes-, ein Stehendes- oder ein Dynamisches Gleichgewichtselement sein.

23.2.2 Sprünge (beinhalten beidbeinige, einbeinige Sprünge) (J)

Drei verschiedene Sprünge (eingetragen im Wertungsblatt) zählen für den Schwierigkeitswert.

23.2.3 Akrobatische Elemente (A)

Zwei verschiedene Akrobatische Elemente (eingetragen im Wertungsblatt) zählen für die Schwierigkeitsnote.

23.2.4 Kombination (C)

Eine Kombination wird anerkannt als direkte Verbindung zwischen zwei von den neun gezeigten Schwierigkeitselementen, wie folgende:

- Sprung + Sprung
- Sprung + Pirouette oder Stehendes Gleichgewichtselement
- Sprung + Akrobatisches Element
oder umgekehrt.

Der Wert einer Kombination:

Gegebener Wert des ersten Elements + gegebener Wert des zweiten Elements / 2.

Alle Turner müssen die Elemente der Kombination direkt und korrekt verbinden und mindestens versuchen beide Elemente zu turnen um den Wert der Kombination zu bekommen. Der gegebene Wert eines Elements der Kombination kann Null sein, aber wenn die Verbindung direkt ist, wird das Team trotzdem einen Wert für die Kombination erhalten.

Der Wert für die Kombination wird nicht gegeben wenn ein oder mehr Turner die direkte Verbindung nicht erfüllen. Es darf nur eine Kombination auf dem Wertungsblatt eingezeichnet werden. Alle Turner zeigen eine Kombination zeitgleich, entsprechend der Choreographie.

Art 24 Ausführung (10.0)

24.1 Allgemein

Für die Bewertung der E-Note werden folgende Kategorien berücksichtigt:

- Ausführung (zusammengefasste Abzüge und zusätzliche Abzüge)
- Choreographische Anforderungen
- Ausführungsbonus

Abzüge für Ausführung und Choreographische Anforderungen werden beide von 10.00 abgezogen.

24.2 Zusammengefasste Abzüge für Ausführungsfehler

Prinzipiell geht es darum herauszufinden ob ein Fehler gering, mäßig oder schwer ist und dann den Abzug zu berechnen für die Anzahl der Turner, die die Fehler gemacht haben. Kampfrichter müssen den am ehesten zutreffenden Abzug für jede Stelle der Übung vornehmen. Jeder E-Kampfrichter kann entweder 0.1, 0.2, 0.4, 0.7 oder 1.0 Abzüge für Ausführungsfehler machen.

Beachte dass die maximalen Abzüge für jede Stelle der Übung nicht über die Abzüge aus der letzten Spalte hinausgehen können.

Tabelle der Abzüge für Ausführungsfehler				
Anzahl der Fehler ↓	Größe des Fehlers →	Geringe Fehler	Mäßige Fehler	Schwere Fehler
Ein Turner macht den Fehler.		sehr klein 0.1	klein 0.2	mittel 0.4
Weniger als das halbe Team macht Fehler.		klein 0.2	mittel 0.4	groß 0.7
Mindestens das halbe Team macht Fehler.		mittel 0.4	groß 0.7	sehr groß 1.0

Richtlinien für Abzüge:

sehr klein 0.1

Dieser Abzug wird gemacht wenn der Fehler gering ist und er nur von einem Turner gemacht wird.

klein 0.2

Dieser Abzug wird gemacht wenn geringe Fehler von mehr als einem Turner aber weniger als dem halben Team gemacht werden. Er kann ebenso abgezogen werden wenn ein Turner mehrere geringe oder einen mäßigen Fehler macht.

mittel 0.4

Dieser Abzug wird gemacht wenn Fehler mäßig sind und von weniger als dem halben Team gemacht werden. Es können aber auch ein kleine Fehler sein, die von mindestens der Hälfte des Teams gemacht werden. Ebenso gibt es diesen Abzug wenn ein Turner einen schweren Fehler macht.

groß 0.7

Dieser Abzug wird gemacht wenn schwere Fehler von weniger als dem halben Team, oder ein mäßiger Fehler von mindestens dem halben Team gemacht werden. Diesen Abzug würde man verwenden, wenn mehr als die Hälfte des Teams eine Kombination von geringen, mittleren und mäßigen Fehlern, oder wenn mehr als die Hälfte des Teams mittlere Fehler machen würde.

sehr groß 1.0

Dieser Abzug wird nur verwendet wenn mehr als das halbe Team schwere Fehler macht.

Jeder Kampfrichter gibt seine Note auf die Genauigkeit einer Kommastelle. Ausführungsfehler, werden wie in der Tabelle für Ausführungsfehler A5 erklärt, verwendet.

24.2.1 Definitionen der Ausführungsfehler

Zusammengefasste Abzüge.

24.2.1.1 Genauigkeiten in den Formationen

Alle Formationen müssen exakt ausgeführt werden. (z.B. gerade Linien, wenn beabsichtigt).

Abzüge sind geringe Fehler.

24.2.1.2 Übergänge

Übergänge sind jene Elemente oder Bewegungen, die beim Wechsel von einer Formation (Form) in die andere stattfinden oder um das Gruppenelement vorzubereiten.

Qualität der Übergänge:

Übergänge müssen gymnastische und rhythmische Qualität haben und einen natürlichen Teil des Bodenprogramms bilden.

Der gesamte Oberkörper, nicht nur die Arme müssen in die Bewegungen eingebaut werden.

Einfach gestaltete Übergänge, wie einfaches gehen, marschieren oder rennen ohne gymnastische Qualität werden jedesmal abgezogen.

Abzüge sind geringe Fehler.

Einfacher Wechsel:

Die Übergänge zwischen den Formationen sollen einfach gestaltet werden, dass die Turner in der Lage sind, diese ohne zusätzliche oder große Schritte auszuführen, oder ohne sich in einen Platz zu drücken der nicht vorhanden ist. Den Wechsel nicht einfach zu meistern, führt jedesmal zu einem Abzug.

Abzüge sind geringe Fehler.

Wenn geringe Fehler vom ganzen Team gemacht werden wird der Abzug jedesmal 0.4 sein.

24.2.1.3 Synchronität gemäß der Choreographie

Das Team muss die Elemente zweitgleich turnen, entsprechend der Choreographie.

Abzüge sind geringe, mäßige oder schwere Fehler.

24.2.1.4 Identische Ausführungen

Das Team soll gleiche Elemente und Bewegungen exakt gleich ausführen, außer die Choreographie verlangt ganz klar etwas anderes. Z.B. in DB201 muß das Spielbein (bei allen Turnern des Teams) exakt an derselben Stelle sein. In Schwierigkeits- und Beweglichkeitselementen wird dieser Abzug nur gemacht wenn es sonst keine spezifischen Abzüge für Ausführungsfehler gibt.

Abzüge sind geringe oder mäßige Fehler.

24.2.1.5 Präsentation Schwierigkeits- und Beweglichkeitselement

Die Elemente müssen entsprechend den jeweiligen definierten Anforderungskriterien gezeigt werden.

Abzüge sind geringe, mäßige und schwere Fehler.

24.2.1.6 Dynamische Ausführungen

Das Team muss die Übung mit dynamischer Ausführung präsentieren. Dynamische Ausführung beinhaltet einen guten Rhythmus und den Sinn für Schwerkraft mit Entspannung und Anspannung. Die Bewegungsphrasen müssen Kontinuität und einen logischen sowie natürlichen Fluß besitzen. Schwungkraft sollte von der vorhergegangenen Bewegung mitgenommen werden anstatt "neue" Kraft zu erzeugen. Es darf keine unabsichtlichen Stops zwischen den Bewegungen oder Pausen zur Vorbereitung von Elementen geben. Alle Bewegungen und Elemente sollen bevorzugt mit dynamischer Ausführung geturnt werden. Sequenzen mit isolierten Arm- und Beinbewegungen ohne den Körper mit einzubeziehen (gefrorener Oberkörper), resultieren immer in einem Abzug. Abzüge sind geringe Fehler.

Wenn geringe dynamische Ausführungsfehler vom ganzen Team gemacht werden, beträgt der Abzug jedesmal 0.4.

24.2.1.7 Amplitude und Bewegungsweite/-spannung

Elemente und Bewegungen müssen mit der optimalen Amplitude ausgeführt werden. Die Bewegungsweite muss in allen Elementen des gesamten Programms ersichtlich sein.

Abzüge sind geringe Fehler.

24.2.1.8 Gleichgewicht und kontrollierte Ausführung

Das Bodenprogramm muss mit kontrolliertem Gleichgewicht ausgeführt werden. Zum Beispiel wird ein Abzug vorgenommen, für extra Schritte und Hüpfen, Arm- und Beinbewegungen um das Gleichgewicht zu halten, sowie das Abstützen mit einer Hand.

Abzüge sind mäßige und schwere Fehler.

24.3 Zusätzliche Abzüge

24.3.1 Falsche Anzahl Turner

Wenn zu wenig oder zu viel Turner, oder in einem Mixed Team nicht gleichviele Männer wie Frauen sind, gibt es einen Abzug. Wenn nach einer Unterbrechung des Bodenprogramms weniger als 8 Turner auf der Bodenfläche sind, gibt es keinen Abzug. Es ist nicht gestattet einen Turner während der Bodenübung auszutauschen.

1.0 Abzug pro fehlendem oder zusätzlichem Turner.

24.3.2 Stürze

Wenn ein Turner aus stehender Position auf den Hintern, den Rücken, den Bauch oder auf die Seite oder vom gestützten Gleichgewichtselement auf den Rücken, den Bauch oder die Seite fällt.

Abzug jedesmal 0.3 pro Turner

24.3.3 Linienübertritte

Das Überschreiten der vorgeschriebenen Bodenfläche (14m x 16m), d.h. die Berührung des Bodens mit einem Körperteil außerhalb der Begrenzungsmarkierung führt jedesmal zu einem Abzug.

Die Begrenzungsmarkierung (weiße Linie) ist Teil der Bodenfläche.

Abzug jedesmal 0.1

24.4 Choreographische Anforderungen

24.4.1 Bewegungen entsprechend der Musik (0.2)

Musik und Bewegung müssen miteinander harmonisieren. Das Programm sollte das Gefühl vermitteln, dass man "sieht was man hört" und "hört was man sieht".

Abzug für Bewegungen die nicht mit der Musik harmonisieren 0.2, einmalig

24.4.2 Formationen (1.6)

Anzahl der Formationen

Mindestens sechs verschiedene Formationen müssen im Bodenprogramm enthalten sein. Formationen werden als verschieden angesehen, wenn die Form nicht dieselbe ist. Ändert man nur die Größe oder Position der Formation wird sie nicht als andere Formation angesehen. (z.B. Ein kleiner Kreis ist dieselbe Formation wie ein großer Kreis, sowie ein Kreis auf der rechten Seite der Bodenfläche dieselbe Formation ist wie ein Kreis auf der linken Seite). Das Team muss lange genug in einer Formation bleiben, damit es für die Kampfrichter eindeutig ist.

0.2 Abzug für jede fehlende Formation

Jede (verschiedene) Formation muss im Wertungsblatt angegeben werden.

Große Formation

Es muss mindestens eine große Formation gezeigt werden, bei der alle Turner sich in einem Gebilde befinden und nicht in mehreren kleinen Gruppen. Die Größe der Formation muss mindestens von einer Seite zur anderen und von hinten nach vorne reichen. (nicht mehr als 1m vom Rand der Bodenfläche entfernt). Eine Diagonale von einer Ecke zur anderen gilt nicht als große Formation.

0.2 Abzug für fehlende große Formation

Kleine Formation

Es muss eine kleine (kompakte) Formation geben, nicht größer als 4m x 4m.

0.2 Abzug für fehlende kleine Formation

Bewegte Kurvenformation (CF)

Es muss mindestens eine bewegte Kurvenformation gezeigt werden, bei der alle Turner beteiligt sind. Die Formation gilt als bewegte Kurve wenn der Weg den die Turner zurücklegen eine eindeutige Kurve ist und die Turner einander entlang dieser kurvigen Strecke folgen. Die Kurve muss klar sichtbar sein und mindestens aus drei Elementen oder Bewegungen bestehen. Größe und Form der Kurve kann sich während sich die Turner bewegen verändern. Das ganze Team kann eine

Formation gemeinsam zeigen oder zwei Kurven in zwei Gruppen. Die minimale Anzahl von Turnern in einer bewegten Kurvenformation ist vier.

0.2 Abzug für fehlende bewegte Kurvenformation

Die Bewegte Kurvenformation muss mit CF im Wertungsblatt eingetragen werden.

24.4.3 Bewegungsrichtungen (0.4)

Während des Bodenprogramms müssen sich die Turner in zwei verschiedenen Richtungen bewegen: rückwärts und seitwärts (links oder rechts, das kann im Team variieren, einige Turner können sich nach links und einige nach rechts bewegen, allerdings zur selben Zeit). Es muss mindestens jeweils eine Kombination aus drei Elementen/Bewegungen in jede Richtung gezeigt werden. Umdrehen ($>45^\circ$) ist in Bewegungsrichtungen nicht erlaubt. In der Rückwärtsbewegung steuert die Rückseite, in der Seitwärtsbewegung die Seite des Körpers. Zwischenschritte sind erlaubt. Akrobatische Elemente können nicht in Bewegungsrichtungen genutzt werden. Alle Turner müssen beide Bewegungsrichtungen zur selben Zeit zeigen.

0.2 Abzug für fehlende Bewegungsrichtung (rückwärts oder seitwärts)

Bewegungsrichtungen müssen auf dem Wertungsblatt mit einem Pfeil eingetragen werden. $\uparrow, \leftrightarrow$

24.4.4 Richtungen (0.6)

Während der Bodenübung müssen sich die Turner nach vorne, nach hinten und nach rechts ODER links präsentieren. (Das ganze Team muss sich in dieselbe Richtung präsentieren um die Anforderung zu erfüllen). Diagonale Blickrichtungen werden nicht gezählt. Alle Turner müssen die geforderten Richtungen zur selben Zeit ausführen um die Anforderung zu erfüllen. Das muss nicht heißen dass, das gesamte Team während der ganzen Übung in dieselbe Richtung schauen muss.

Es muss mindestens eine Sequenz von Kombinationen aus drei verschiedenen Bewegungen oder Elementen mit Präsentation in jede Richtung gezeigt werden.

0.2 Abzug für fehlende Richtung

Richtungen müssen im Wertungsblatt mit v (vorwärts) ^ (rückwärts) und < oder > (links oder rechts) eingetragen werden.

24.5 Zusammenfassung der Choreographischen Anforderungen

Tabelle der Choreographischen Anforderungen	
Bewegungen die der Musik entsprechen	0.2
Formationen	
- 6 verschiedene Formationen	je 0.2
- Große Formation	0.2
- Kleine Formation	0.2
- Bewegte Kurvenformation	0.2
Bewegungsrichtungen	
- Rückwärts	0.2
- Seitwärts	0.2
Richtungen	
- Vorne	0.2
- Hinten	0.2
- Links oder rechts	0.2

24.6 Bonifikation für perfekte Ausführung (max 0.1)

Wenn das Bodenprogramm oder Teile der Übung mit exzellenten Fähigkeiten ausgeführt werden, und das Programm wird dem Publikum besonders gut vermittelt, kann das Team mit einer Bonifikation belohnt werden.

+0.1 Bonifikation pro Team zu den E-Noten der Kampfrichter.

24.7 Oberkampfrichterabzüge (E1)

E1-Abzüge werden von der Endnote am Gerät abgezogen.

24.7.1 Unterbrechung des Bodenprogramms (1.0)

Wenn ein Turner die Übung stoppt und die Bodenfläche verlässt, gibt es dafür einen Abzug.

1.0 Oberkampfrichterabzug pro Turner für Unterbrechung des Bodenprogramms

24.7.2 Inkorrekte Zeit (0.3/2.0)

Die Dauer der Übung muss zwischen 2 Minuten und 15 Sekunden und 2 Minuten und 45 Sekunden betragen. Die Zeitnahme beginnt mit der Musik und endet, wenn die letzte Bewegung ausgeführt ist.

Gezeigte Elemente nach Ablauf der Zeitdauer werden anerkannt und bewertet.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Zeitfehler, bei zu kurzer oder zu langer Übung

2.0 Oberkampfrichterabzug für viel zu kurzes Programm (weniger als 2 Minuten)

Der E2-Kampfrichter ist für die Zeitnahme verantwortlich.

24.7.3 Inkorrekte Musik (0.3)

Die gesamte Bodenübung wird zu frei wählbarer Musik geturnt. Die Musik muss instrumental und ohne Gesang sein, das heißt, ohne Worte, auch wenn wir nicht wissen was die Worte bedeuten. Die menschliche Stimme darf als Instrument eingesetzt werden, z.B. Summen und Pfeifen.

0.3 Oberkampfrichterabzug für fehlende Musik oder Musik mit Gesang

24.7.4 Inkorrekte Kleidung (0.3)

Folgendes wird mit einem Oberkampfrichterabzug bestraft: (andere Abzüge als die des Hauptkampfgerichts (SJ)

- Fehlende Wettkampfnummer (einzelner Turner)
- Schuhe/ Socken (wenn nicht vom ganzen Team getragen)
- Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummern)
- Körperbemalung

0.3 Oberkampfrichterabzug für inkorrekte Kleidung, einmalig

24.7.5 Tragen von Schmuck (0.3)

Das Tragen von Schmuck jeder Art, erklärt in Artikel 4.2.1, ist nicht erlaubt.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Tragen von Schmuck, einmalig

24.7.6 Tragen nicht sicher befestigter oder auffälliger Bandagen (0.3)

Bandagen müssen sicher befestigt und von einer unauffälligen Farbe sein, wie in Artikel 4.2.1 beschrieben.

0.3 Oberkampfrichterabzug für das Tragen von nicht sicher befestigten oder auffälligen Bandagen, einmalig

24.7.7 Mißachtung der Disziplin- oder Wettkampfanforderungen (je 0.3)

Der Abzug für Mißachtung der Disziplin- oder Wettkampfanforderungen wird in folgenden Fällen vorgenommen:

- Betreten der Wettkampfhalle entgegen den Wettkampfvorschriften
- Nicht in die Startposition auf die Bodenfläche joggen
- Auswechseln von Turnern während der Bodenübung

0.3 Oberkampfrichterabzug für Mißachtung der Disziplin oder Wettkampfanforderungen, pro Position

24.8 Zusammenfassung der Oberkampfrichter E1-Abzüge

Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (Boden)	
1. Unterbrechung des Bodenprogramms	1.0/Turner
2. Zeit - Unter-/ Überlänge - Sehr kurzes Programm	0.3 2.0
3. Musik - Fehlende Musik - Musik mit Gesang	0.3 einmal
4. Inkorrekte Kleidung - Fehlende Wettkampfnummern - Schuhe/ Socken (wenn nicht vom ganzen Team getragen) - Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummern) - Körperbemalung	0.3 einmal
5. Tragen von Schmuck	0.3
6. Nicht sicher befestigte oder auffällige Bandagen	0.3
7. Mißachtung der Wettkampfanforderungen - Nicht erlaubtes Betreten der Wettkampfhalle - Nicht in die Startposition auf die Bodenfläche joggen - Auswechseln von Turnern während der Übung	je 0.3

ABSCHNITT 9 - TUMBLING

Art 25 Gerätespezifische Anforderungen

25.1 Allgemein

- a) Alle Tumbling- Springer müssen am Bodenprogramm teilnehmen, es sei denn ein Turner wird vom UEG Doktor wegen einer Verletzung entschuldigt. (Strafe bei Mißachtung ist die Disqualifikation des Teams).
- b) Das Team muss in die Wettkampfhalle einlaufen, sobald es von der Wettkampforganisation dazu aufgerufen wird. Das Team nimmt Aufstellung beim Anlauf und wartet auf die grüne Fahne.
- c) Wenn das Team in Position ist und die grüne Fahne des Oberkampfrichters (E1) bekommen hat, wird die Musik gestartet und das Team darf die Übung beginnen.
- d) Die Übung wird zu instrumentaler Musik (ohne Gesang) geturnt. Das Zeitlimit ist 2 Minuten und 45 Sekunden.
- e) Es ist nicht erlaubt den Anlauf mit Kleidung oder anderen Dinge zu markieren. Ein Maßband wird neben dem Boden angebracht. Es misst die Entfernung vom Beginn der Landezone.
- f) Jedes Team zeigt drei verschiedene Runden, in denen jede Serie jeweils aus einer Kombination von mindestens drei verschiedenen Elementen bestehen muss. Den Junioren ist es gestattet in einer Runde Serien mit nur zwei verschiedenen Elementen zu zeigen. In den anderen zwei Runden müssen ihre Serien auch aus drei verschiedenen akrobatischen Elementen bestehen, wie bei den Senioren.
- g) Alle Serien müssen ohne zusätzliche Schritte und Pausen geturnt werden.
- h) Sechs Turner des Teams turnen pro Runde. Sie können während den Runden ausgetauscht werden.
- i) In Mixed Teams muss die Anzahl weiblicher und männlicher Turner in jeder Runde identisch sein.
- j) Alle Turner müssen das letzte Element in der Landezone landen.
- k) Nach der ersten und zweiten Runde läuft das Team gemeinsam zurück zur Startposition.
- l) Ein Trainer (und nur einer) muss zur Sicherung auf der Landematte stehen. Er soll nach Möglichkeit auf der Seite stehen die weiter vom Kampfgericht entfernt ist. Der Trainer darf auch zeitweise die Tumblingbahn betreten.
- m) Um Dreifachsalti turnen zu dürfen muss eine schriftliche Erklärung des jeweiligen Verbands des Turners vorliegen.

25.2 Komposition (2.0)

- a) Alle Turner zeigen exakt dieselbe Serie. (Teamrunde)
- b) Zweite Runde: Alle Turner zeigen dieselbe Serie oder steigern die Schwierigkeit.
- c) Dritte Runde: Alle Turner zeigen dieselbe Serie oder steigern die Schwierigkeit.

- d) Mindestens eine Runde muss rückwärts und eine Runde vorwärts geturnt werden. Für die andere Runde gibt es keine Vorschrift für die Richtung der Serie. Sie darf rückwärts, vorwärts oder gemischt sein.
- e) Bei weniger als 3 Längendrehungen (LAD) in Doppel- und Dreifachsalti müssen die Turner in der Teamrunde die gleiche Anzahl von LAD in jedem Salto zeigen.
- f) Das Team muss eine große Vielfalt an Sprüngen zeigen (siehe 26.4).

25.3 Schwierigkeit (Offener Wert)

- a) Die Wahl der Elemente in der Übung sollte niemals zugunsten der Schwierigkeit, sondern immer zugunsten des Stils und der technischen Präzision ausfallen. Die Übung muss immer dem Können (Wissen und Reife) der Turner entsprechen.
- b) Der Schwierigkeitswert jeder Runde wird aus der Summe der Schwierigkeitswerte der gezeigten Serien aller Turner berechnet (27.1 b) & k).
- c) Die Schwierigkeitswerte aller erlaubten Grundelemente sind in Artikel 27.2 mit zusätzlichen Werten in Artikel 27.3 aufgelistet.

25.4 Ausführung (10.0)

- a) Die Ausführungsnote (E-Note) wird für jede Runde berechnet indem man die Abzüge von 10.0 Punkten abzieht, wie in 28.1 beschrieben. Die Ausführungsfehler sind in der Tabelle für Fehler und Strafen in Anhang A5 aufgelistet.
- b) Die Bonifikation für perfekte Ausführung (+0.1), erklärt in Artikel 28.5, wird zur Ausführungsnote dazugerechnet.

Art 26 Komposition

26.1 Allgemein

Jedes Element das nach einer Pause, einem Sturz oder einem zusätzlichen Schritt geturnt wird, wird unter Komposition nicht gezählt. In der Komposition werden alle Elemente mit einem anerkannten Schwierigkeitswert berücksichtigt.

In der Teamrunde ist das auch der Fall wenn ein Turner nicht exakt dieselbe Serie turnt wie die Mehrheit.

26.2 Definitionen für Kompositionsabzüge

Alle Kompositionsfehler werden in der Kompositionsnote bestraft. Der maximale Punktabzug beträgt 2.0. Wenn das Team mehr als 2.0 Punkte Abzug verursacht, können die Kampfrichter trotzdem nur bis zu diesem Limit abziehen.

Ein Turner zeigt eine Rückwärtsserie wenn alle Elemente dieser Serie rückwärts und eine Vorwärtsserie wenn alle geturnten Elemente vorwärts sind.

Wenn nicht anders aufgeführt, werden alle Kompositionsanforderungen berücksichtigt, außer wenn weniger als 6 Turner in einer Runde springen. In diesem Fall werden keine Kompositionsabzüge für den fehlenden Turner gemacht. Artikel 26.3. und 26.4.

Die Abzüge werden in den nächsten Punkten in Klammern angegeben.

26.3 Teamrunde und Reihenfolge der individuellen Serien in den Runden

26.3.1 Teamrunde (0.2 pro Turner)

In der ersten Runde müssen alle Turner exakt dieselbe Serie turnen. Sie wird Teamrunde genannt. Siehe Anhang A4. für die Anerkennung verschiedener Elemente.

0.2 Abzug für jeden Turner der keine Teamrunde zeigt

26.3.2 Korrekte Reihenfolge in der zweiten und dritten Runde (0.1 pro Turner)

In der zweiten und dritten Runde darf die Schwierigkeit jeder Serie erhöht werden. Trotzdem müssen in jeder Runde, Einzelsalti vor Doppelsalti und Doppelsalti vor Dreifachsalti gezeigt werden. In den Salto-, Doppelsalto und Dreifachsaltogruppen müssen die Serien mit aufsteigendem Schwierigkeitswert gezeigt werden.

0.1 Abzug für jeden Turner der nicht in korrekter Reihenfolge ist

26.4 Variation/ Abwechslung

26.4.1 Wiederholung von Serien (0.2 pro Turner jedesmal)

Falls ein Turner die exakt gleiche Serie, die bereits in einer vorangegangenen Runde geturnt wurde, wiederholt, beträgt der Abzug 0.2. Die einzige Ausnahme ist wenn ein Turner die falsche Serie in der Teamrunde zeigt. Die Runde, in der die Serie am häufigsten gezeigt wird ist die ohne Abzug.

0.2 Abzug für Wiederholung, jedesmal pro Turner

26.4.2 Vorwärts- oder Rückwärtsrunde (0.2 pro Turner)

Das Team muss mindestens eine Runde rückwärts und eine Runde vorwärts springen. Abzüge werden in jener Runde vorgenommen, die am ehesten den Anforderungen entspricht.

0.2 Abzug für fehlende Vorwärts-/Rückwärtsrunde pro Turner

26.4.3 Schraubenanforderung (0.2 pro Turner)

Das Team muss eine Runde zeigen in der alle Turner eine Serie turnen, welche ein Element mit Längsachsendrehung beinhaltet. Das ist mindestens 360° in einem Einzelsalto oder 180° in einem Doppel- oder Dreifachsalto. Abzüge werden in jener Runde vorgenommen, die am ehesten den Anforderungen entspricht.

0.2 Abzug für fehlende Schraubenanforderung pro Turner

26.5 Zusammenfassung der Kompositionsabzüge

Kompositionsabzüge	Abzüge
Teamrunde und Reihenfolge - Fehlende Teamrunde - Nicht korrekte Reihenfolge (Runde 2 und 3)	0.2 pro Turner 0.1 pro Turner
Variation/ Abwechslung - Wiederholung einer Serie - Fehlende Vorwärts- oder Rückwärtsrunde - Nichterfüllen der Schraubenanforderung	0.2 pro Turner 0.2 pro Turner 0.2 pro Turner

Art 27 Schwierigkeit (Offener Wert)

27.1 Allgemein

- a) Die Schwierigkeit jeder Serie im Tumbling ist nach oben offen.
- b) Der Schwierigkeitswert wird berechnet durch die zwei Werte der schwierigsten, verschiedenen Elemente.
- c) Die Schwierigkeitswerte der am häufigsten geturnten Elemente und Serien sind in der Tabelle der Schwierigkeiten (Anhang A2) aufgelistet. Es ist erlaubt gültige Elemente zu turnen, die keine Codenummer oder kein Symbol haben, wenn der Schwierigkeitswert mit Hilfe der Werte der Basiselemente zuzüglich der Werte für Schraubenelementewerte errechnet werden kann.
- d) Der Schwierigkeitswert in Doppel- und Dreifachsalti ist mit der einfachsten Körperposition definiert. Z.B. Strecksalto im ersten Salto und Bücksalto im zweiten Salto wird betreffs Schwierigkeit als Doppelsalto gebückt angesehen.
- e) Alle Elemente die nach einer Pause, einem Sturz oder einem zusätzlichen Schritte gezeigt werden, werden nicht für die Schwierigkeit anerkannt.
- f) Alle Elemente werden auf das abgewertet das wirklich geturnt wird – Ausnahme in der Teamrunde. Wenn ein Turner in der Teamrunde nicht exakt dieselbe Serie wie der Rest des Teams zeigt, bekommt er für die Schwierigkeit Null.
- g) Elemente die nicht zuerst mit den Füßen gelandet werden, werden für die Schwierigkeit mit Null berechnet. Als zuerst mit den Füßen gelandet wird ein Sprung dann bezeichnet, wenn er zuerst mit einem Teil der Fußsohle beider Füße den Boden berührt. Die Berührung des Bodens zuerst mit einem anderen Teil des Körpers, oder zur gleichen Zeit wie ihn die Füße berühren, wird nicht als Landung mit den Füßen zuerst definiert.
- h) Dreifachsalti mit blinder Landung werden nicht als erlaubte Elemente gezählt und erhalten im Schwierigkeitswert Null. Von einer blinden Landung spricht man dann wenn der Turner einen Dreifachsalto in Vorwärtsrichtung landet (+/- 90°), er also nicht fähig ist den Boden während dem letzten Salto zu sehen.
- i) Wenn Elemente nur geturnt werden können, da sie vom Trainer unterstützt werden, wird der Schwierigkeitswert des Elements auf Null abgewertet. (siehe ebenso Ausführung 28.2.11). Alle anderen Elemente werden außer in den Teamrunde trotzdem für die Schwierigkeit berücksichtigt. (27.1.g)
- j) Durchlaufen wird als Null Punkte für den Schwierigkeitswert berechnet.

- k) Die Schwierigkeitswerte für die drei Runden werden addiert, der Mittelwert berechnet und das Ergebnis zur nächsten 0.1 Kommastelle abgerundet.
- l) Wenn mehr als sechs Turner in einer Runde springen, werden die Schwierigkeitswerte der ersten sechs gewertet.

27.2 Werte Grundelemente- Tumbling

Gruppe	Grundelement	Wert
Gruppe 1 – vorwärts	Rad	0.10
	Überschlag	0.20
	Hecktüberschlag	0.20
	Hocksalto	0.20
	Bücksalto	0.30
	Strecksalto	0.40
	Eingangssalto** - gehockt	0.20
	- gebückt	0.30
	- gestreckt	0.30
	Eingangsschraube gestr.	0.40
	Doppelsalto gehockt	1.10
	Doppelsalto gebückt	1.30
	Doppelsalto gestreckt	1.50
	Dreifachsalto gehockt	N/A
Gruppe 2 – rückwärts	Rondat	0.10
	Flick Flack	0.20
	Hocksalto	0.20
	Bücksalto	0.20
	Strecksalto	0.30
	Tempoflick	0.30
	Doppelsalto gehockt	0.80
	Doppelsalto gebückt	0.90
	Doppelsalto gestreckt	1.10
	Dreifachsalto gehockt	1.60
	Dreifachsalto gebückt	1.90

** Einige Startsalti haben kleinere Schwierigkeitswerte.

Es ist dieses Mal nicht vorgesehen Vierfachsalti in Europäische Meisterschaften aufzunehmen.

27.3 Zusätzliche Werte für Längensachsendrehungen

- 0.1 für jede halbe Schraube (180°) in Einfachsalti und Doppelsalti
- 0.2 für jede halbe Schraube (180°) in Dreifachsalti
- 0.1 extra für 1080° Schraube und für jede weitere ganze Schraube

Art 28 Ausführung (10.0)

28.1 Allgemein

Jeder E-Kampfrichter macht seine eigene Note, aufgrund des Mittelwerts der drei Noten (eine für jede Runde), auf eine Kommastelle genau.

Die Ausführungsabzüge jeder Runde werden durch die Summe der Abzüge jedes Turners berechnet. Fehlende Elemente, Durchlaufen und falsche Anzahl der Turner werden ebenfalls abgezogen.

Manche Abzüge beziehen sich auf die gesamte Serie, andere auf einzelne Elemente. Für den letzten Salto der Serie gibt es Anforderungen für die Höhe, Weite, und das Erreichen einer gestreckten Körperposition bevor der Turner landet.

Die Landung muss kontrolliert geschehen, aber der Turner darf sich unter Kontrolle in Bewegungsrichtung weiterbewegen.

Alle Elemente die nach einer Pause, einem Sturz oder einem zusätzlichen Schritt gezeigt werden, werden in der Ausführung nicht gewertet.

28.2 Definitionen der Ausführungsfehler

Die maximalen Abzüge der folgenden Ausführungsfehler werden jeweils in Klammer angegeben.

28.2.1 Körperhaltung in Salti (0.5)

Gehockte, gebückte und gestreckte Körperpositionen in Salti müssen in einer eindeutig definierten Körperposition mit geschlossenen und gestreckten Beinen und Füßen und gestreckten Zehen gezeigt werden. Die Arme sollen nahe am Körper sein. Doppel- und Dreifachsalti werden als ein Element gezählt.

0.1, 0.2 oder 0.3 Abzug für Hüft- und Kniewinkelfehler, pro Turner/Element

0.1 Abzug für offene oder überkreuzte Beine, pro Turner/Element

0.1 Abzug für Kopf- oder Beinfehler, pro Turner/Element

0.1 Abzug für Arme die nicht nahe am Körper oder der Rotationsaxe positioniert sind, pro Turner/Element.

28.2.2 Körperhaltung aller Elemente außer Salti (0.2)

Elemente, die in der Tabelle für Schwierigkeitswerte aufgelistet sind (außer Salti), müssen mit klarer und definierter Körperhaltung mit geschlossenen Füßen und Beinen (wenn vorgesehen) und gestreckten Zehen gezeigt werden.

0.1, oder 0.2 für Hüft- und Kniewinkelfehler, pro Turner/Element

0.1 für offene/gekreuzte Beine, Kopf- oder Fußfehler, pro Turner/Element

28.2.3 Schraubentechnik (0.3)

Die Absprungphase muss deutlich sichtbar und die Drehung rechtzeitig vor der Landung beendet sein.

0.1 oder 0.2 Abzug für zu frühes Beginnen der LAD pro Turner/Element

0.1 Abzug für zu spätes Beenden der LAD in der Luft, pro Turner/Element

0.1 oder 0.2 Abzug für Unter- oder Überrotation der LAD bei der Landung, pro Turner/Element

28.2.4 Dynamik (0.3)

In einer Serie soll die Dynamik (der Schwung) gleichbleiben oder sich steigern.

0.1, 0.2 oder 0.3 Abzug für fehlende Dynamik, pro Turner

28.2.5 Höhe und Länge des Abschlusssaltos (0.3)

Der letzte Salto muss mit angemessener Höhe und Weite gezeigt werden.

0.2 Abzug für zu niedriges Abschlusssalto, pro Turner/Element

0.1 Abzug für zu langes Abschlusssalto, pro Turner

28.2.6 Gestreckte Körperposition vor der Landung (0.2)

Vor der Landung eines Elements muss der Turner eine gestreckte Körperhaltung (spätestens 30° vor der Vertikalen) zeigen. Danach darf der Turner die Landung vorbereiten (frühestens in der Horizontalen).

0.1 Abzug für zu spätes Öffnen oder zu frühes Öffnen das nicht bis zur Horizontalen gehalten wird, pro Turner

0.2 Abzug für nicht Öffnen, pro Turner

28.2.7 Landeposition (0.3)

Bei der Landung muss die Körperposition aufrecht sein. Eine geringe Beugung in den Knien (<90°) und der Hüfte (<90°) ist erlaubt. Der Abzug wird nicht gemacht wenn der Turner nicht zuerst auf den Füßen landet.

0.2 oder 0.3 Abzug für nicht aufrechte Landeposition, pro Turner

0.2 oder 0.3 Abzug für Knie-/Hüftwinkel <90° bis zu einer tiefen Kniebeuge, pro Turner

28.2.8 Kontrolle bei der Landung (1.5)

Die Landung muss kontrolliert erfolgen. Eine ebenso kontrollierte Bewegung in Bewegungsrichtung darf jedoch anschließen.

0.2 Abzug für Kontrollverlust (Unter- und Überrotation), pro Turner

0.3 Abzug für leichtes Berühren der Matte mit einer Hand/einem Knie, pro Turner

0.5 Abzug für leichtes Berühren der Matte mit zwei Händen/Knien, pro Turner

0.8 Abzug für stürzen (sitzen, rollen, knien usw.), pro Turner

1.5 Abzug für nicht zuerst auf den Füßen landen (Kein Schwierigkeitswert für das Element), pro Turner

28.2.9 Landen des letzten Elements in der Landezone (0.3)

Turner müssen das letzte Element in der Landezone landen. Das Tape, das Landezone und Anlaufbahn verbindet, zählt zur Landezone.

0.3 Abzug für nicht in der Landezone landen, pro Turner/Element

28.2.10 Turnen entlang der Mittellinie (0.2)

Elemente müssen entlang der Mitte der Tumblingbahn und der Landezone geturnt werden.

0.1 Abzug für >0.5 m Abweichung von der Mittellinie, pro Turner

0.2 Abzug für >1.0 m für außerhalb der Begrenzung der Bahn oder Landezone, pro Turner

28.2.11 Trainerhilfe (1.5)

Der Trainer (der verpflichtend einsteht) ist nur dazu da in gefährlichen Situation einzugreifen. Der Trainer steht da um Verletzungen zu vermeiden und nicht um Stürze der Turner zu verhindern. Alle unterstützenden Aktivitäten mit Berührung der Turner resultieren in Abzügen. Es gibt einen Unterschied zwischen Trainerhilfe und Hilfe des Trainers, die dem Turner ermöglicht ein Element zu schaffen.

0.8 Abzug für Hilfe, pro Turner

1.5 Abzug für nicht Handeln in gefährlichen Situationen, pro Turner

1.5 Abzug für dem Turner helfen das Element zu schaffen (Kein Schwierigkeitswert für das Element), pro Turner

28.2.12 Fluß (0.1)

Der Fluß (Zeit zwischen den einzelnen Turnern) muss zwischen allen Turnern gleichmäßig sein. Mindestens zwei Turner müssen gleichzeitig in Bewegung sein, jedoch darf der nachfolgende Turner das erste Element erst dann beginnen, wenn der vorherige das letzte Element beendet hat.

0.1 Abzug für ungleichmäßigen Fluß, jedesmal

28.2.13 Gemeinsames Zurückjoggen während den Runden (0.4)

Die Turner müssen nach den ersten beiden Runden gemeinsam zur Startposition zurückjoggen.

0.4 Abzug für nicht zurückjoggen nach jeder Runde, pro Team

0.4 Abzug für nicht gemeinsames Joggen nach jeder Runde, pro Team

28.3 Spezielle Abzüge

28.3.1 Fehlendes Element in Serie (1.0 pro fehlendes Element)

Wenn ein Turner weniger gültige Elemente in einer Serie als gefordert turnt (normal drei), (siehe 25.1f), wird ein Abzug vorgenommen. Im Juniorenwettkampf, bei dem eine Runde mit nur zwei Elementen geturnt werden darf, wird der Abzug für fehlendes Element in dieser Serie dann gemacht, wenn weniger als zwei

Elemente gezeigt werden. Alle gültigen Elemente werden gezählt, auch wenn sie nicht zuerst mit den Füßen gelandet werden.

1.0 Abzug pro fehlendes Element, pro Turner

28.3.2 Durchlaufen (3.0)

Das Durchlaufen eines Turners ohne Ausführung eines gültigen Elements resultiert in einem Abzug. In diesem Fall werden keine anderen Ausführungsabzüge vorgenommen.

3.0 Abzug für Durchlaufen, pro Turner

28.3.3 Falsche Anzahl der Turner (3.0)

Wenn zu wenig oder zu viel Turner in einer Runde turnen oder in Mixed Teams die Anzahl von Männern und Frauen nicht identisch ist, wird in dieser Runde ein Abzug vorgenommen.

3.0 Abzug für fehlenden oder zusätzlichen Turner

28.4 Zusammenfassung der Abzüge für Ausführungsfehler (E)

Die folgende Tabelle gibt eine Zusammenfassung aller möglichen Abzüge für Ausführungsfehler.

Tabelle der Abzüge für Ausführungsfehler (10.0)	0.1	0.2	0.3/mehr
1. Unsaubere Körperhaltung in Salti - Hüft- und Kniewinkelfehler - Offene oder überkreuzte Beine - Kopf- oder Beinfehler - Arme nicht nahe am Körper	X X X X	X	X
2. Unsaubere Körperhaltung aller Elemente - Hüft- und Kniewinkelfehler - Kopf- oder Beinfehler	X X	X	
3. Unsaubere Schraubentechnik - Zu frühes Beginnen der LAD - Die LAD in der Luft zu spät beenden - Unter- oder Überrotation der LAD bei der Landung	X X X	X X	
4 Verlust der Dynamik	X	X	X
5. Zu niedriger (0.2)/langer (0.1) Abschlusssalto	X	X	
6. Nicht gestreckte Körperposition vor der Landung - Spätes Öffnen - Kein Öffnen	X	X	
7. Nicht optimale Körperhaltung bei der Landung - Nicht aufrechte Position - Hüft- und Kniewinkelfehler		X X	X X
8. Unkontrollierte Landung - Kontrollverlust - Leichtes Berühren der Matte mit einer Hand/Knie - Für leichtes Berühren der Matte (2 Hände/2 Knie) - Stürzen (sitzen, rollen, usw.) - Nicht zuerst auf den Füßen landen		X	X 0.5 0.8 1.5
9 Nicht in der Landezone landen			X
10. Nicht entlang der Mittellinie turnen	X	X	
11. Trainerhilfe - Hilfe - Nicht Handeln in gefährlichen Situationen - Dem Turner helfen das Element zu schaffen			0.8 1.5 1.5
12 Ungleichmäßiger Fluß	X		
13 Nicht zurück joggen/nicht gemeinsam			0.4
14. Spezielle Abzüge - Fehlendes Element in Serie - Durchlaufen - Falsche Anzahl Turner			je 1.0 3.0 3.0

28.5 Bonifikation für perfekte Ausführung (max +0.1)

Der Bonus für perfekte Ausführung wird nur gegeben wenn folgende Kriterien mindestens in einer Runde erfüllt werden:

- Identische Technik der Turner
- Alle Landungen in dieser Runde müssen aufrecht und unter Kontrolle sein.

Bonifikation 0.1 in der E-Note der Kampfrichter, pro Team

28.6 Oberkampfrichterabzüge (E1)

E1-Abzüge gehen von der jeweiligen Geräte-Endnote weg.

28.6.1 Inkorrekte Zeit (0.3)

Die Zeit ist auf 2 Minuten und 45 Sekunden begrenzt. Die Zeitnahme beginnt mit der Musik und endet wenn das letzte Element in der dritten Runde ausgeführt worden ist.

Serien die nach Ablauf der Zeit geturnt werden, werden trotzdem anerkannt und bewertet.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Zeitfehler (Überzeit)

28.6.2 Inkorrekte Musik (0.3)

Das gesamte Programm wird zu frei wählbarer Musik geturnt.

Die Musik muss instrumental und ohne Gesang sein. Ohne Worte, auch wenn die Benutzung der Worte unbekannt ist. Die menschliche Stimme darf als Instrument eingesetzt werden, z. B. Summen und Pfeifen.

0.3 Oberkampfrichterabzug für fehlende Musik oder Musik mit Gesang, einmalig

28.6.3 Inkorrekte Kleidung (0.3)

Folgende Abzüge (alle die nicht vom Hauptkampfgericht bestraft werden) wegen inkorrektur Kleidung werden vom E1 abgezogen:

- Fehlende Wettkampfnummer
- Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummer)
- Körperbemalung

0.3 Oberkampfrichterabzug für inkorrekte Kleidung, einmalig

28.6.4 Trainer gibt verbale oder visuelle Anweisungen (0.3)

Verbale und visuelle Anweisungen des Trainers sind während des Tumblingprogramms nicht erlaubt. Wenn der Trainer, aufgrund eines technischen Problems oder einer Verletzung das Programm unterbrechen möchte, oder mit einem verletzten Turner spricht, gibt es dafür keinen Abzug.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Anweisungen des Trainers, einmalig

28.6.5 Tragen von Schmuck (0.3)

Turner und Trainer (die zur Sicherheit am Gerät stehen) dürfen wie in Artikel 4.2.1 und 8.2 erwähnt, keine Art von Schmuck tragen.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Tragen von Schmuck, einmalig

28.6.6 Tragen unsicher befestigter oder auffälliger Bandagen (0.3)

Bandagen (inklusive Gelenkschoner) müssen sicher befestigt und von einer unauffälligen Farbe, wie im Artikel 4.2.1 und 8.2 erklärt, sein.

0.3 Oberkampfrichterabzug für das Tragen von nicht sicher befestigten oder auffälligen Bandagen, einmalig

28.6.7 Achtung der Disziplin-/ Wettkampfanforderungen (je 0.3)

Dieser Abzug wird vorgenommen, wenn ein Team die Disziplin- oder Wettkampfanforderungen nicht beachtet:

- Betreten der Wettkampfhalle entgegen den Wettkampfvorschriften.
- Mit Kleidern oder anderen Dingen den Anlauf markieren oder den Anlauf verlängern.
- Die Übung beginnen bevor die grüne Fahne/Licht des Oberkampfrichters aufgezeigt wird (E1).
- Mehr als ein Trainer in der Landezone.
- Trainer verlässt die Landezone/Tumblingbahn während der Runde. Wenn er auf Grund von Hilfestellung oder wegen einer Verletzung die Bahn verlässt, gibt es keinen Abzug.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Missachtung der Disziplin oder Wettkampfanforderungen, pro Position

28.7 Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (E1)

Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge	Abzüge
1. Inkorrekte Zeit - Überlänge	0.3
2. Inkorrekte Musik - Fehlen von Musik - Musik mit Gesang	0.3 einmal
3. Inkorrekte Kleidung - Fehlende Wettkampfnummer - Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummer) - Körperbemalung	0.3 einmal
4. Trainer gibt verbale oder visuelle Anweisungen	0.3
5. Tragen von Schmuck	0.3
6. Tragen nicht sicher befestigter oder auffälliger Bandagen	0.3
7. Missachtung der Disziplin-/Wettkampfanforderungen - Unerlaubtes Betreten der Wettkampfhalle - Anlauf markieren oder verlängern - Die Übung beginnen ohne grüne Fahne/Licht des E1 - Mehr als ein Trainer in der Landezone - Trainer verlässt die Landezone/Tumblingbahn	je 0.3

ABSCHNITT 10 - TRAMPOLIN

Art 29 Gerätespezifische Anforderungen

29.1 Allgemein

- a) Alle Trampolin- Springer müssen am Bodenprogramm teilnehmen, es sei denn ein Turner wird vom UEG Doktor wegen einer Verletzung entschuldigt. (Strafe bei Mißachtung ist die Disqualifikation des Teams).
- b) Das Team muss in die Wettkampfhalle einlaufen, sobald sie von der Wettkampforganisation aufgerufen wird. Das Team nimmt Aufstellung bei der Startposition am Anlauf, wo es auf die grüne Fahne wartet.
- c) Wenn das Team in Position ist und es die grüne Fahne des Oberkampfrichters (E1) bekommen hat, wird die Musik gestartet und das Team darf die Übung beginnen.
- d) Die Übung wird zu instrumentaler Musik (ohne Gesang) geturnt. Das Zeitlimit ist 2 Minuten und 45 Sekunden.
- e) Es ist nicht erlaubt den Anlauf mit Kleidung oder anderen Dinge zu markieren. Ein Maßband wird neben dem Anlauf am Boden angebracht. Es misst die Entfernung vom Beginn der Landezone.
- f) Jedes Team zeigt drei verschiedene Runden.
- g) Sechs Turner des Teams turnen pro Runde. Sie können während den Runden ausgetauscht werden.
- h) In Mixed Teams muss die Anzahl weiblicher und männlicher Turner in jeder Runde identisch sein.
- i) Nach der ersten und zweiten Runde läuft das Team gemeinsam zurück zur Startposition.
- j) Zwei Trainer (und nur zwei) müssen zur Sicherung auf der Landematte stehen.
- k) Um Dreifachsalti turnen zu dürfen muss eine schriftliche Erklärung des jeweiligen Verbands des Turners vorliegen.

29.2 Komposition (2.0)

- a) Alle Turner zeigen exakt dasselbe Element. (Teamrunde)
- b) Zweite Runde: Alle Turner zeigen denselben Sprung oder steigern die Schwierigkeit.
- c) Dritte Runde: Alle Turner zeigen denselben Sprung oder steigern die Schwierigkeit.
- d) Mindestens eine Runde muss mit Sprungtisch geturnt werden.
- e) Mindestens eine Runde muss ohne Sprungtisch geturnt werden.
- f) Bei weniger als 3 Längenachsendrehungen (LAD) in Doppel- und Dreifachsalti müssen die Turner in der Teamrunde die gleiche Anzahl von LAD in jedem Salto zeigen.
- g) Das Team muss eine große Vielfalt an Sprüngen zeigen (siehe 30.4).

29.3 Schwierigkeit (Offener Wert)

- a) Die Wahl der Elemente in der Übung sollte niemals zugunsten der Schwierigkeit, sondern immer zugunsten des Stils und der technischen Präzision ausfallen. Die Übung muss immer dem Können (Wissen und Reife) der Turner entsprechen.
- b) Der Schwierigkeitswert jeder Runde wird aus der Summe der Schwierigkeitswerte der gezeigten Sprünge aller Turner berechnet.
- c) Die Schwierigkeitswerte aller erlaubten Grundelemente sind in Artikel 31.2 mit zusätzlichen Werten in Artikel 31.3. aufgelistet. Es gibt eine Liste von Elementen mit und ohne Sprungtisch.

29.4 Ausführung (10.0)

- a) Die Ausführungsnote (E) für jede Runde wird berechnet indem alle Abzüge von 10.0 Punkten abgezogen werden, entsprechend 32.1. Die Ausführungsfehler sind detaillierter in der Tabelle für Allgemeine Fehler und Strafen aufgeführt, in Anhang A5.
- b) Der Bonus für perfekte Ausführung (+0.1), wie in Artikel 32.5 erklärt, kann zur Ausführungsnote dazugerechnet werden.

Art 30 Komposition

30.1 Allgemein

In der Komposition werden alle anerkannten Elemente berücksichtigt.

In der Teamrunde ist das ebenso der Fall wenn ein Turner nicht exakt denselben Sprung wie der Rest des Teams zeigt.

30.2 Definitionen für Kompositionsabzüge

Alle Kompositionsabzüge werden in der Kompositionsnote bestraft. Der maximale Punktabzug beträgt 2.0. Wenn das Team mehr als 2.0 Punkte Abzug verursacht, können die Kampfrichter trotzdem nur bis zu diesem Limit abziehen.

Wenn nicht anders aufgeführt, werden alle Kompositionsanforderungen berücksichtigt, außer wenn weniger als 6 Turner in einer Runde springen. In diesem Fall werden keine Kompositionsabzüge für den fehlenden Turner gemacht, siehe Artikel 30.3 und 30.4.

Die Abzüge werden in den nächsten Überschriften in Klammer angegeben.

30.3 Teamrunde und Reihenfolge individueller Sprünge in den Runden

30.3.1 Teamrunde (0.2 für fehlenden Turner)

In der ersten Runde müssen alle Turner exakt denselben Sprung turnen. Sie wird Teamrunde genannt. Siehe Anhang A4 für die Anerkennung verschiedener Elemente.

0.2 Abzug für jeden Turner der die Teamrunde nicht zeigt.

30.3.2 Korrekte Reihenfolge in zweiter und dritter Runde (0.1 pro Turner)

In der zweiten und dritten Runde darf die Schwierigkeit mit jedem Turner erhöht werden. Sie müssen in ansteigender Reihenfolge der Schwierigkeitswerte gezeigt werden. Aber, in jeder Runde müssen Einfachsalti vor Doppelsalti und Doppelsalti vor Dreifachsalti gezeigt werden. Bei gleicher Anzahl von Breitenachsendrehungen in Salti (einfach, doppel, dreifach) sind die Turner nach steigendem Schwierigkeitswert ihrer Serien aufzustellen.

0.1 Abzug für jeden Turner der nicht in korrekter Reihenfolge ist.

30.4 Variation/Abwechslung

30.4.1 Wiederholung eines Sprungs (0.2 pro Turner jedesmal)

Falls ein Turner exakt das gleiche Element, das bereits in einer vorherigen Runde geturnt wurde wiederholt, beträgt der Abzug jedesmal 0.2 pro Turner. Die einzige Ausnahme ist wenn ein Turner das falsche Element in der Teamrunde zeigt. In der Runde in der das Element am häufigsten gezeigt wird, gibt es keinen Abzug für Wiederholung.

0.2 Abzug für Wiederholung, jedesmal pro Turner

30.4.2 Schraubenanforderung (0.2 pro Turner)

Das Team muss eine Runde zeigen, in der alle Turner einen Sprung mit Längenachsendrehung turnen. Das ist mindestens 540° in einem Einfachsalto oder 180° in einem Doppel- oder Dreifachsalto. Bei Verwendung des Sprungtischs muss die Schraube nach dem Abdruck erfolgen.

Abzüge werden in jener Runde vorgenommen, die am ehesten den Anforderungen entspricht.

0.2 Abzug für fehlende Schraubenanforderung, pro Turner

30.4.3 Doppelsalto- oder Dreifachsaltoanforderung

Das Team muss mindestens eine Runde mit Doppel- oder Dreifachsalti zeigen. Doppel- und Dreifachsalti werden vom Absprung im Trampolin bis zur Landung gezählt (z.B. Tsukahara und Überschlag-Salto zählen als Doppelsalti und Tsukahara-Doppelsalto und Überschlag-Doppelsalto zählen als Dreifachsalti).

Der Abzug wird in der Runde gemacht, in der die Doppel-/Dreifachsalti von den meisten Turnern gezeigt werden.

0.2 für fehlende Doppel-/ Dreifachsaltoanforderung, pro Turner

30.4.4 Keine Runde mit oder ohne Sprungtisch (2.0)

Das Team muss mindestens eine Runde mit und eine Runde ohne Sprungtisch turnen. Turner die Durchlaufen (mit oder ohne Sprungtisch) verursachen diesen Abzug nicht.

2.0 Abzug wenn Runde mit oder ohne Tisch fehlt

30.5 Zusammenfassung der Abzüge für Kompositionsanforderungen

Kompositionsabzüge	Abzüge
Teamrunde und Reihenfolge individueller Sprünge - Fehlende Teamrunde - Nicht korrekte Reihenfolge in Runde 2 und 3	0.2 pro Turner 0.1 pro Turner
Variation/Abwechslung - Wiederholung von Elementen - Nichterfüllen der Schraubenanforderung - Nichterfüllen der Doppel-/Dreifachsaltoanforderung - Keine Runde mit oder ohne Sprungtisch	0.2 pro Turner 0.2 pro Turner 0.2 pro Turner 2.0 pro Team

Art 31 Schwierigkeit (Offener Wert)

31.1 Allgemein

- Die Schwierigkeit jedes Sprungs am Trampolin ist nach oben offen.
- Die Schwierigkeitswerte der am häufigsten geturnten Elemente sind in der Tabelle der Schwierigkeiten (Anhang A3) aufgelistet. Es ist erlaubt Elemente zu turnen, die keine Codenummer oder kein Symbol haben, wenn der Schwierigkeitswert mit Hilfe der Werte der Basiselemente zuzüglich der Werte für Schraubenelementewerte errechnet werden kann.
- Der Schwierigkeitswert in Doppel- und Dreifachsalti ist mit der einfachsten Körperposition definiert. Z.B. Strecksalto im ersten Salto und Bücksalto im zweiten Salto wird betreffs Schwierigkeit als Doppelsalto gebückt angesehen.
- Tsukahara und Überschlag- Salto werden als Doppelsalti angesehen, Tsukahara mit Doppelsalto und Überschlag- Doppelsalto wird als Dreifachsalto angesehen.
- Alle Elemente werden auf das abgewertet das wirklich geturnt wird – Ausnahme in der Teamrunde. Wenn ein Turner in der Teamrunde nicht exakt dasgleiche Element wie der Rest des Teams zeigt, bekommt er für die Schwierigkeit Null.
- Elemente die nicht zuerst mit den Füßen gelandet werden, werden für die Schwierigkeit mit Null berechnet. Als zuerst mit den Füßen gelandet wird ein Sprung dann bezeichnet, wenn er zuerst mit einem Teil der Fußsohle beider Füße den Boden berührt. Die Berührung des Bodens zuerst mit einem anderen Teil des Körpers, oder zur gleichen Zeit wie ihn die Füße berühren, wird nicht als Landung mit den Füßen zuerst definiert.
- Wird der Sprungtisch nicht mit beiden Händen berührt, wird der Schwierigkeitswert des Sprunges nicht gegeben. Es ist somit kein gültiges Element und Null in der Schwierigkeit.
- Dreifachsalti mit blinder Landung werden nicht als erlaubte Elemente gezählt und erhalten im Schwierigkeitswert Null. Von einer blinden Landung spricht man dann wenn der Turner einen Dreifachsalto in Vorwärtsrichtung landet (+/-90°), er also nicht fähig ist den Boden während dem letzten Salto zu sehen.
- Elemente die vom Trainer unterstützt geturnt werden, werden für den Turner in der Schwierigkeit auf Null abgewertet. (siehe ebenso Ausführung 32.2.9).

- j) Das Durchlaufen wird als 0 Punkte für den Schwierigkeitswert berechnet.
- k) Die Schwierigkeitswerte für die drei Runden werden addiert, der Mittelwert berechnet und das Ergebnis zur nächsten 0.1 Kommastelle abgerundet.
- l) Wenn mehr als sechs Turner in einer Runde springen, werden die Schwierigkeitswerte der ersten sechs gewertet.

31.2 Werte Grundelemente – Trampolin

Gruppe	Grundelement	Wert
Gruppe 1- mit Sprungtisch	¼ ein-¼ aus	0.30
	Überschlag	0.40
	Überschlag ½ ein	0.40
	Überschlag Salto gehockt	0.80
	Überschlag Salto gebückt	0.90
	Überschlag Salto gestreckt	1.00
	ÜS Doppelsalto hock ½ aus	1.70
	ÜS Doppelsalto gebückt ½ aus	1.90
	Tsukahara gehockt	0.80
	Tsukahara gebückt	0.90
	Tsukahara gestreckt	1.00
	TSU Doppelsalto gehockt	1.60
	TSU Doppelsalto gebückt	1.80
	Gruppe 2 – ohne Sprungtisch	Hocksalto
Bücksalto		0.10
Strecksalto		0.20
Doppelsalto gehockt		0.60
Doppelsalto gebückt		0.70
Doppelsalto gestreckt		0.80
Dreifachsalto hock ½ aus		1.50
Dreifachsalto bück ½ aus		1.70

31.3 Zusätzliche Werte für Längenachsendrehungen

- 0.1 für jede halbe Schraube (180°) in Einfach- und Doppelsalti
- 0.2 für jede halbe Schraube (180°) in Dreifachsalti
- 0.1 extra für 1080° oder jede weitere ganze Schraube

Es ist dieses Mal nicht vorgesehen Vierfachsalti in Europäische Meisterschaften aufzunehmen.

Art 32 Ausführung (10.0)

32.1 Allgemein

Jeder E-Kampfrichter macht seine eigene Note, aufgrund des Mittelwerts der drei Noten (eine für jede Runde), auf eine Kommastelle genau.

Die Ausführungsabzüge jeder Runde werden durch die Summe der Abzüge jedes Turners berechnet.

Es gibt Anforderungen die beide Flugphasen betreffen, sowie auch die Landung. Sie beinhalten Höhe, Weite, und das Erreichen einer gestreckten Körperposition bevor der Turner landet.

Die Landung muss kontrolliert sein, der Turner darf sich aber ebenso kontrolliert in die Bewegungsrichtung weiterbewegen.

32.2 Definitionen für Ausführungsfehler

Die maximalen Abzüge der folgenden Ausführungsfehler werden jeweils in Klammer angegeben.

32.2.1 Körperhaltung (0.5)

Gehockte, gebückte und gestreckte Körperpositionen in Salti müssen in einer eindeutig definierten Körperposition, mit gestreckten und geschlossenen Füßen und Beinen sowie gestreckten Zehen gezeigt werden. Die Arme sollen nahe am Körper sein. Doppel- und Dreifachsalti werden als ein Element gezählt.

0.1, 0.2 oder 0.3 Abzug für Hüft- und Kniewinkelfehler, pro Turner/Element

0.1 Abzug für offene oder überkreuzte Beine, pro Turner/Element

0.1 Abzug für Kopf- oder Beinfehler, pro Turner/Element

0.1 Abzug für Arme die nicht nahe am Körper und der Rotationsaxe positioniert sind, pro Turner/Element

32.2.2 Schraubentechnik (0.3)

Die Absprungphase muss deutlich sichtbar und die Drehung rechtzeitig vor der Landung beendet sein.

0.1 oder 0.2 Abzug für zu frühes oder spätes Beginnen der LAD, pro Turner/Element

0.1 Abzug für zu spätes Beenden der LAD in der Luft, pro Turner/Element

0.1 oder 0.2 Abzug für Unter- oder Überrotation der LAD bei der Landung, pro Turner/Element

32.2.3 Kontakt mit dem Sprungtisch (0.4)

Beim Punkt des Verlassens des Sprungtischs muss der Körper in einer gestreckten Position sein. Es muss außerdem ein gut ersichtlicher Abdruck der Hände vom Sprungtisch erfolgen.

0.2 Abzug für nicht gestreckte Körperhaltung, pro Turner

0.2 Abzug für zu wenig Abdruck vom Tisch, pro Turner

0.4 Abzug für garkeinen Abdruck vom Tisch, pro Turner

32.2.4 Höhe und Länge des Elements (0.3)

Das Element muss mit angemessener Höhe und Weite gezeigt werden.

0.2 Abzug für zu niedriges Element, pro Turner

0.1 Abzug für zu langes Element, pro Turner

32.2.5 Gestreckte Körperposition vor der Landung (0.2)

Vor der Landung eines Turners muss seine Körperhaltung gestreckt (spätestens 30° vor der Vertikalen) sein. Danach darf der Turner die Landung vorbereiten (frühestens in der Horizontalen).

0.1 Abzug für zu spätes Öffnen, pro Turner

0.2 Abzug für nicht Öffnen, pro Turner

32.2.6 Landeposition (0.3)

Zum Zeitpunkt der Landung muss die Körperposition aufrecht sein. Eine geringe Beugung in den Knien (<90°) und der Hüfte (<90°) ist erlaubt. Der Abzug wird nicht gemacht wenn das Element nicht zuerst auf den Füßen gelandet wird.

0.2 oder 0.3 Abzug für nicht aufrechte Landeposition, pro Turner

0.2 oder 0.3 Abzug für Knie-/ Hüftwinkel $\geq 90^\circ$ bis zu einer tiefen Kniebeuge, pro Turner

32.2.7 Kontrolle bei der Landung (1.5)

Die Landung muss kontrolliert erfolgen, eine ebenfalls kontrollierte Bewegung darf jedoch anschliessen.

0.2 Abzug für Kontrollverlust (Unter- und Überrotation), pro Turner

0.3 Abzug für leichtes Berühren der Matte mit einer Hand/einem Knie, pro Turner

0.5 Abzug für leichtes Berühren der Matte mit zwei Händen/Knien, pro Turner

0.8 Abzug für stürzen (sitzen, rollen, knien usw.), pro Turner

1.5 Abzug für nicht zuerst auf den Füßen landen (Kein Schwierigkeitswert für das Element), pro Turner

32.2.8 Landung entlang der Mittellinie (0.2)

Elemente müssen entlang der Mittellinie der Landezone geturnt werden.

0.1 Abzug für >0.5 m Abweichung von der Mittellinie, pro Turner

0.2 Abzug für >1.0 m für Landen außerhalb der Begrenzung der Landezone, pro Turner

32.2.9 Trainerhilfe (1.5)

Die Trainer (die verpflichtend eintreten) sind nur dazu da in gefährlichen Situationen einzugreifen. Der Trainer steht da um Verletzungen zu vermeiden und nicht um Stürze der Turner zu verhindern. Alle unterstützenden Aktivitäten mit Berührung der Turner resultieren in Abzügen. Es gibt einen Unterschied zwischen Trainerhilfe und Hilfe des Trainers, die dem Turner ermöglicht ein Element zu schaffen.

0.8 Abzug für Hilfe, pro Turner

1.5 Abzug für nicht Handeln in gefährlichen Situationen, pro Turner

1.5 Abzug für dem Turner helfen das Element zu schaffen (Kein Schwierigkeitswert für das Element), pro Turner

32.2.10 Fluß (0.1)

Der Fluß (Zeit zwischen den einzelnen Turnern) muss zwischen allen Turnern gleichmäßig sein. Mindestens zwei Turner müssen gleichzeitig in Bewegung sein, jedoch darf der nachfolgende Turner das Element erst dann beginnen, wenn der vorherige das Element beendet hat.

0.1 Abzug für ungleichmäßigen Fluß, jedesmal

32.2.11 Zurückjoggen zwischen den Runden (0.4)

Die Turner müssen nach den ersten beiden Runden gemeinsam zur Startposition zurückjoggen.

0.4 Abzug für nicht zurückjoggen zwischen den Runden, pro Team

0.4 Abzug für nicht gemeinsames Joggen, pro Team

32.3 Spezielle Abzüge

32.3.1 Durchlaufen (3.0)

Das Durchlaufen eines Turners ohne Ausführung eines gültigen Elements resultiert in einem Abzug. In diesem Fall werden keine anderen Ausführungsabzüge vorgenommen.

3.0 Abzug für Durchlaufen, pro Turner

32.3.2 Falsche Anzahl der Turner (3.0)

Wenn zu wenig oder zu viel Turner in einer Runde turnen oder in Mixed Teams die Anzahl von Männern und Frauen nicht identisch ist, wird ein Abzug in dieser Runde vorgenommen.

3.0 Abzug für fehlenden oder zusätzlichen Turner

32.4 Zusammenfassung der Ausführungsfehler (E-Kampfgericht)

Ausführungsfehler Abzüge (10.0)	0.1	0.2	0.3/mehr
1. Unsaubere Körperhaltung - Hüft- und Kniewinkelfehler - Offene oder überkreuzte Beine - Kopf- oder Beinfehler - Arme nicht nahe am Körper	X X X X	X	X
2. Unsaubere Schraubentechnik - Zu frühes Beginnen der LAD - Zu spätes Beenden der LAD in der Luft - Unter- oder Überrotation der LAD bei der Landung	X X X	X X	
3. Kontakt mit dem Sprungtisch - Nicht gestreckte Körperposition - Zu wenig Abdruck - Garkein Abdruck		X X	0.4
4. Zu niedriges oder langes Element - Zu niedriges Element - Zu langes Element	X	X	
5. Nicht gestreckte Körperposition vor Landung - zu spätes Öffnen - garkein Öffnen	X	X	
6. Nicht optimale Körperposition bei Landung - Nicht aufrechte Landeposition - Knie- Hüftwinkelfehler		X X	X X
7. Unkontrollierte Landung - Kontrollverlust - Leichtes Berühren der Matte einer Hand/Knie - Leichtes Berühren mit zwei Händen/Knien - Stürzen (sitzen, rollen, usw.) - Nicht zuerst auf den Füßen landen		X	X 0.5 0.8 1.5
8. Abweichen von der Mittellinie	X	X	
9. Trainerhilfe - Hilfe - Nicht Eingreifen in gefährlichen Situationen - Helfen das Element zu schaffen – kein DV			0.8 1.5 1.5
10. Ungleichmässiger Fluß	X		
11. Nicht zurück joggen/nicht gemeinsam			0.4
12. Spezielle Abzüge			
- Durchrennen			3.0
- Falsche Anzahl der Turner			3.0

32.5 Bonifikation für perfekte Ausführung (max +0.1)

Der Bonus kann nur gegeben werden, wenn die folgenden Kriterien mindestens in einer Runde erfüllt werden:

Identische Technik aller Turner. Alle Landungen in dieser Runde müssen aufrecht und unter Kontrolle sein.

Bonifikation 0.1 in der E-Note der Kampfrichter, pro Team

32.6 Oberkampfrichterabzüge (E1)

Alle Oberkampfrichterabzüge werden von der Endnote des jeweiligen Geräts abgezogen.

32.6.1 Inkorrekte Zeit (0.3)

Die Zeit ist auf 2 Minuten und 45 Sekunden begrenzt. Die Zeitnahme beginnt mit der Musik und endet wenn das letzte Element in der dritten Runde ausgeführt worden ist.

Sprünge die nach Ablauf der Zeit geturnt werden, werden trotzdem anerkannt und bewertet.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Zeitfehler (Überzeit)

32.6.2 Inkorrekte Musik (0.3)

Das gesamte Programm wird zu frei wählbarer Musik geturnt.

Die Musik muss instrumental (ohne Gesang) sein, ohne Worte, auch wenn die Benutzung der Worte unbekannt ist. Die menschliche Stimme darf als Instrument eingesetzt werden, z. B. Summen und Pfeifen.

0.3 Oberkampfrichterabzug für fehlende Musik oder Musik mit Gesang, einmalig

32.6.3 Inkorrekte Kleidung (0.3)

Folgende Abzüge (alle die nicht vom Hauptkampfgericht bestraft werden) wegen inkorrektur Kleidung werden vom E1 abgezogen:

- Fehlende Wettkampfnummer
- Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummer)
- Körperbemalung

0.3 Oberkampfrichterabzug für inkorrekte Kleidung, einmalig

32.6.4 Trainer gibt verbale und visuelle Anweisungen (0.3)

Verbale und visuelle Anweisungen des Trainers sind während des Trampolinprogramms nicht erlaubt. Wenn der Trainer, aufgrund eines technischen Problems oder einer Verletzung das Programm unterbrechen möchte, oder mit einem verletzten Turner spricht, gibt es dafür keinen Abzug.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Anweisungen des Trainers

32.6.5 Tragen von Schmuck (0.3)

Turner und Trainer die einsteigen dürfen, wie in Artikel 4.2.1 und 8.2 erwähnt, keine Art von Schmuck tragen.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Tragen von Schmuck, einmalig

32.6.6 Tragen unsicher befestigter oder auffälliger Bandagen (0.3)

Bandagen (inklusive Gelenkschoner) müssen sicher befestigt und von einer unauffälligen Farbe sein, wie es im Artikel 4.2.1 und 8.2 erklärt wird.

0.3 Oberkampfrichterabzug für das Tragen von nicht sicher befestigter oder auffälligen Bandagen, einmalig

32.6.7 Achtung der Disziplin- oder Wettkampfanforderungen (je 0.3)

Dieser Abzug wird vorgenommen, wenn ein Team die Disziplin- oder Wettkampfanforderungen nicht beachtet:

- a) Betreten der Wettkampfhalle entgegen den Wettkampfvorschriften.
- b) Mit Kleidern oder anderen Dingen den Anlauf markieren oder den Anlauf verlängern.
- c) Die Übung beginnen bevor die grüne Fahne/Licht des Oberkampfrichters angezeigt wird (E1).
- d) Mehr als zwei Trainer in der Landezone.
- e) Beide Trainer verlassen die Landezone während der Runde. Wenn er auf Grund von Hilfestellung oder wegen einer Verletzung die Bahn verlässt, gibt es keinen Abzug.

0.3 Oberkampfrichterabzug für Missachtung der Disziplin oder Wettkampfanforderungen, pro Position

32.7 Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge

Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge	Abzug
1. Inkorrekte Zeit - Überzeit	0.3
2. Musik - Fehlende Musik - Musik mit Gesang	0.3 einmal
3. Inkorrekte Kleidung - Fehlende Wettkampfnummer - Lose Dinge (inklusive Wettkampfnummer) - Körperbemalung	0.3 einmal
4. Verbale oder visuelle Anweisungen des Trainers	0.3
5. Tragen von Schmuck	0.3
6. Tragen nicht sicher befestigter oder auffälliger Bandagen	0.3
7. Missachtung der Wettkampfanforderungen - Nicht erlaubtes Betreten der Wettkampfhalle - Markieren oder Verlängern des Anlaufs - Die Übung beginnen ohne grüne Fahne/Licht des E1 - Mehr als zwei Trainer in der Landezone - Beide Trainer verlassen die Landezone	je 0.3



TEIL IV

DIE ANHÄNGE

TEIL IV – DIE ANHÄNGE

- A1 Tabelle der Schwierigkeitselemente für Boden**
- A2 Tabelle der Schwierigkeitswerte Tumbling**
- A3 Tabelle der Schwierigkeitswerte Trampolin**
- A4 Anerkennung der Elemente**
- A5 Tabelle allgemeiner Fehler und Strafen**

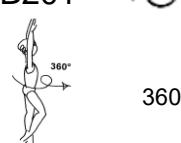
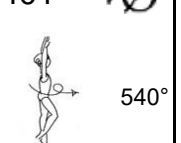
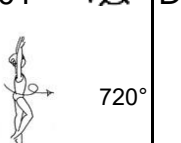
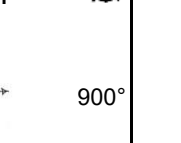
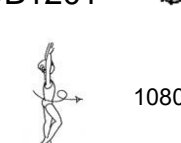
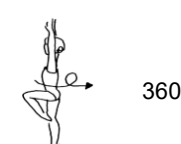
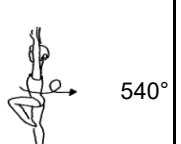
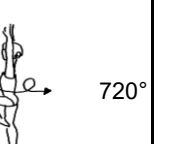
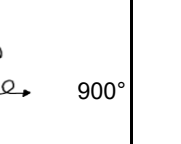
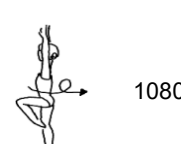
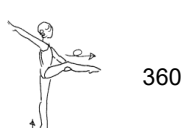

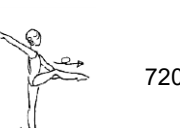
Anhang 1 - Boden Schwierigkeitswerte

1 GLEICHGEWICHTSELEMENTE

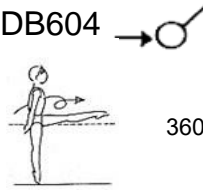
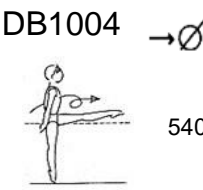
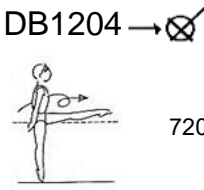
Der Text beinhaltet die Definition des Elements und das Bild ist eine Richtlinie.

1.1A Dynamische Gleichgewichtselemente - Pirouetten

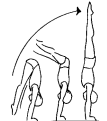
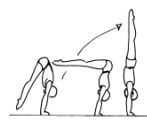
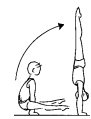
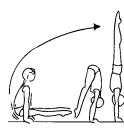
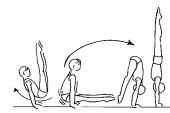
Die Pirouette muss auf einem Fuß ausgeführt werden, auf den Zehen. Die Rotation muss komplett beendet sein, gemessen an der Hüfte. Die Drehung darf nicht gesprungen werden, aber ein kleiner Hüpfen um das Gleichgewicht zu halten ist während der Drehung erlaubt. Freie Wahl der Arm- und Beinhaltung des freien Beines. Das Standbein kann gestreckt oder gebeugt sein, muss aber vom ganzen Team gleich gezeigt werden. Die Haltung des Spielbeins, gestreckt oder gebeugt, ändert den Schwierigkeitswert nicht, muss aber vom ganzen Team gleich gehalten werden. Die Anzahl der Drehungen und die Höhe des freien Beins definieren den Wert des Elements. Eine Pirouette ist dann vorwärts wenn die Drehrichtung dieselbe Richtung ist wie das Standbein. Eine Pirouette ist dann rückwärts wenn die Drehrichtung die andere ist wie das Standbein.

Pirouetten	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
Vorwärts	DB201 → ○  360°	DB401 → ∅  540°	DB601 → ⊗  720°	DB801 → ⊗  900°		DB1201 → ⊗  1080°
Rückwärts	DB202 ← ○  360°	DB402 ← ∅  540°	DB602 ← ⊗  720°	DB802 ← ⊗  900°		DB1202 ← ⊗  1080°
Vorwärts Freies Bein mit Hilfe der Hand 90° Wenn das Spielbein gebeugt ist, definiert die Ferse den Winkel zur Hüfte.		DB403 → ∅  360°		DB803 → ∅  540°	DB1003 → ⊗  720°	




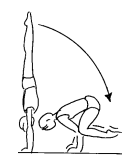

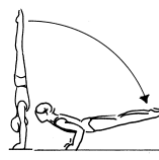
















UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

Pirouetten	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
Vorwärts Freies Bein ohne Hilfe der Hand 90° Wenn das Spielbein gebeugt ist, definiert die Ferse den Winkel zur Hüfte.			DB604 →  360°		DB1004 →  540°	DB1204 →  720°

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

1.1B Dynamische Gleichgewichtselemente - Power Elemente						
Start- und Endposition müssen klar gezeigt werden. Die Bewegung muss kontrolliert und ohne Pause gezeigt werden. Im Handstand, als Start- oder Endposition, müssen die Arme gestreckt (Toleranz 45°), die Beine geschlossen und gestreckt und die Hüfte ebenfalls gestreckt sein.						
Kraftelemente	0.6	0.8	1.0	1.2	1.4	1.6
Heben in den Handstand Mit gegrätschten und gestreckten Beinen (DB1005) oder geschlossenen und gestreckten Beinen (DB1205). Startposition beliebig.			DB1005 ✓ Arme gestreckt 	DB1205 ! Arme gestreckt 		
Heben in den Handstand aus dem Grätschwinkelstütz Heben in den Handstand aus dem Grätschwinkelstütz mit gestreckten Beinen.					DB1406 ✓! Arme gestreckt 	
Heben in den Handstand aus dem Schwebestütz Heben zum Handstand aus dem geschlossenen Schwebestütz mit gegrätschen gestreckten oder geschlossenen gestreckten Beinen. Es ist erlaubt im ersten Teil des Elementes die Beine zu beugen, allerdings müssen sie nach dem Passieren der Arme gestreckt werden und beim hinaufziehen gestreckt bleiben.					DB1407 ✗! 	
Heben in den Handstand aus dem Spitzwinkelstütz Heben zum Handstand aus dem geschlossenen Spitzwinkelstütz (45°-90°) mit gegrätschen gestreckten Beinen oder geschlossenen gestreckten Beinen.						DB1608 ✓! 45°-90° 

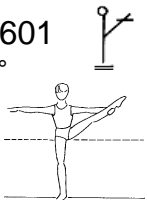

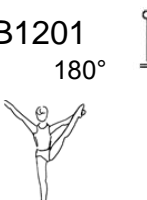
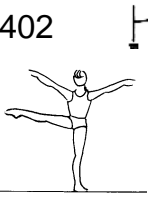
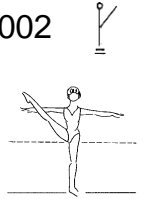

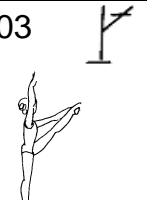

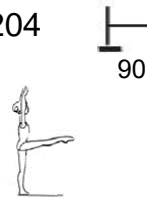


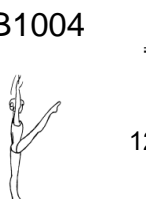

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

Kraftelemente Fortsetzung	0.6	0.8	1.0	1.2	1.4	1.6
Senken vom Kopfstand zum Stütz Senken vom kontrollierten Kopfstand mit gestrecktem Körper in den Stütz auf die Ellbogen. Beine gestreckt und geschlossen.		DB809  				
Senken vom Handstand zum Stütz Senken vom kontrollierten Handstand, in einen "Spinnen- Stütz"/in die Stützwaage auf den Ellbogen (Körper gestreckt)/ in den Stütz mit gestreckten Armen. Beine gestreckt (außer in DB810). Beine dürfen gespreizt sein.		DB810  		DB1210  		DB1610  
Senken vom Handstand in den Schwebestütz oder in den Spitzwinkelstütz Senken vom Handstand in den Schwebestütz/oder Spitzwinkelstütz. Die Beine müssen während des ganzen Elements gestreckt sein.				DB1211  	DB1411  Beine geschlossen 	DB1611  Beine geschlossen 45°-90° 
Flanken Die Drehung wird anhand der Beine gemessen. Toleranz um den Schwierigkeitswert zu erhalten ist 45° Unter- oder Überrotation. Beine und Füße müssen vom Boden entfernt sein.		DB812  Kreisflanken, eine Runde 	DB1012  Kreisflanken ≥2 Runden 		DB1412  Spreitzflanken 2 Runden 	
Russenflanken Die ganze Drehung (360°) wird von der Schulter aus gemessen. Toleranz um den Schwierigkeitswert zu erhalten ist 45° Unter- oder Überrotation. Beine und Füße müssen vom Boden entfernt sein.			DB1013  			



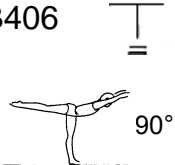
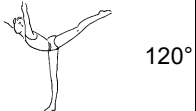


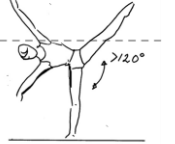
UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

1.2 Stehende Gleichgewichtselemente

Stehende Gleichgewichtselemente müssen mindestens 2 Sekunden ruhig gehalten werden. Beinspreizwinkel müssen erfüllt werden (15° Toleranz). Beide Beine gestreckt (15° Toleranz, nicht anwendbar für das gehobene Bein in SB404) Für Aufrechte Körperposition ist die Toleranz 30°. Wenn das Spielbein gebeugt ist, definiert die Ferse den Winkel mit der Hüfte. Falls nicht anders angegeben, ist die Position der Arme des Teams frei wählbar.

Stehende Gleichgewichtselemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
Seitstand mit Hilfe der Hand Spielbein auf der Seite mit der Hand gehalten. Körper in aufrechter Position. Beinspreizwinkel/Stand auf Zehen definiert das Element.			SB601 120° 		SB1001 auf Zehen 120° 	SB1201 180° 
Seitstand ohne Hilfe der Hand Spielbein auf der Seite ohne Hand gehalten. Körper in aufrechter Position. Beinspreizwinkel/Stand auf Zehen definiert das Element.		SB402 90° 			SB1002 120° 	SB1202 auf Zehen 120° 
Stand vorwärts Spielbein vorne mit einer Hand oder beiden Händen gehalten. Beinspreizwinkel/Stand auf Zehen definiert das Element.			SB603 120° 		SB1003 auf Zehen 120° 	
Stand vorwärts Spielbein vorne ohne Hand oder Hände gehalten. Beinspreizwinkel/Stand auf Zehen definiert das Element. In SB404 berührt die Zehenspitze des Spielbeins das Knie.	SB204 90° 	SB404 auf Zehen 	SB604 auf Zehen 90° 		SB1004 120° 	SB1204 auf Zehen 120° 



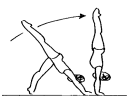






UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

Stehende Gleichgewichtselemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
Seitstand Oberkörper in Horizontalen, Spielbein auf der Seite. Ferse und Hüfte bestimmen den Winkel. Beinspreizwinkel definiert das Element.			SB605  90°	SB805  120°		
Standwaage Oberkörper muss horizontal oder höher sein. Beinspreizwinkel/Zehenstand definiert das Element.		SB406  90°			SB1006  120°	SB1206  auf Zehen 120°
Standwaage seitwärts ohne Hilfe der Hand Schulter und Hüfte müssen beide seitwärts sein. Oberkörper muss horizontal sein wobei die Position des Körpers an der Oberseite des Rumpfes gemessen wird. Der Beinspreizwinkel definiert das Element, gemessen an der Ferse. Die Hüfte muss gestreckt sein.				SB807  90°		SB1207  >120°





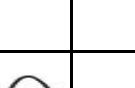



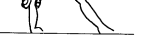


UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

1.3 Gestützte Gleichgewichtselemente

Gestützte Gleichgewichtselemente müssen mindestens 2 Sekunden in statischer Position gehalten werden. Nur die Hände dürfen in Kontakt mit dem Boden sein, kein anderer Körperteil (außer HB201, HB801 und HBX06).

Gestützte Gleichgewichtselemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2 / 1.4
Kopfstand/ Handstand In HB201 darf der Kopf den Boden berühren. In HB801 kein Stützen auf den Kopf. In HB1001 müssen die Arme gestreckt sein (Toleranz 45°) und die Beine mindestens auf Hüfthöhe oder höher, wobei die Haltung der Beine für jedes Teammitglied frei wählbar ist.	HB201 			HB801 	HB1001 	
Stützwaage auf Ellbogen/gestreckte Arme, Beine gegrätscht Beinspreizwinkel 45°. Der Körper wird von beiden Armen, auf Ellbogen oder gestreckten Armen gehalten. Hände dürfen nach vorne oder in die Richtung der Füßen zeigen. Die Linie des Körpers ist in der Horizontalen (20° Toleranz) (Nicht in HB202). In HB1202, müssen die Arme gestreckt sein (15° Toleranz).	HB202 	HB402 				HB1202 
Stützwaage auf Ellbogen/gestreckte Arme, Beine zusammen Der Körper wird von beiden Armen, auf Ellbogen oder gestreckten Armen gehalten (außer HB 403). Hände dürfen nach vorne oder in die Richtung der Füßen zeigen. Die Linie des Körpers ist in der Horizontalen (20° Toleranz) (Nicht in HB403). In HB1403, müssen die Arme gestreckt sein (15° Toleranz). Geschlossene, gestreckte Beine (nicht in HB1403).		HB403 	HB603 			HB1403 

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

Gestützte Gleichgewichtselemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2 / 1.4
Winkelstütz gegrätscht Gestreckte Beine. Hände können vorne, hinten (HB404), oder vorne und hinten (HB204) sein, Beinspreizwinkel 45°. Wenn die Beine höher als parallel zum Boden gehalten werden, ist kein Lehnen auf die Arme erlaubt. Beide Hände sind neben dem Körper, nahe der Hüfte. Der Körper wird nur durch den Kontakt der Hände gehalten.	HB204 	HB404 	HB604  45°	HB804  90°		
Winkelstütz geschlossen Gestreckte geschlossene Beine. Wenn die Beine höher als parallel zum Boden gehalten werden, wird kein Lehnen auf die Arme erlaubt. Beide Hände sind neben dem Körper, nahe der Hüfte. Der Körper wird nur durch den Kontakt der Hände gehalten.		HB405 		HB805  45°	HB1005  90°	
Brücke Position und Winkel des Spielbeins definieren das Element. Die Schulter muss sich mindestens über den Fingerspitzen befinden (definiert mit einer geraden vertikalen Linie durch die Schulter).	HB206 		HB606  Schenkel vertikal	HB806  Bein 45° der Vertikale	HB1006  Bein vertikal	








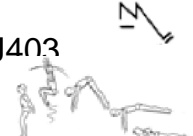





UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

2 SPRÜNGE Der Text beinhaltet die Definition des Elements und das Bild ist eine Richtlinie.









2.1A Sprünge (mit beidbeinigem Absprung und einbeinigem Absprung mit Landung auf dem selben Bein)

Ein beidbeiniger Sprung geht von beiden Beinen weg und landet auf beiden, einem Bein, oder in der Bauchlage. Ein einbeiniger Sprung geht von einem Bein weg und landet auf dem selben Bein oder in der Bauchlage. In der Luft muss eine bestimmte Form (Position) gezeigt werden. Nicht mehr als 3 Schritte Anlauf sind vor einem Sprung erlaubt.

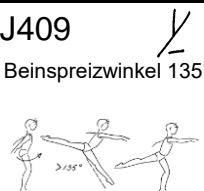

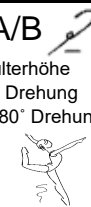





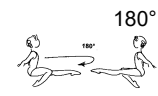

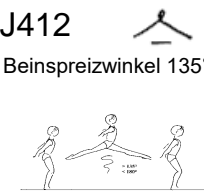
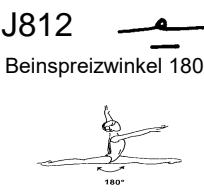

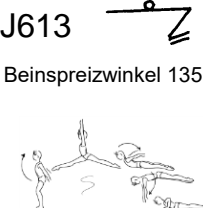

Bei Absprung und Landung, definiert die Hüfte den Grad der Drehung oder der Schraube und die Toleranz um den Schwierigkeitswert zu erhalten ist bei 45° Unter- und Überrotation. Die Toleranz für Beinspreizwinkel beträgt 15°. Wenn das Element mit dem Fuß auf Schulter-/Kopfhöhe ausgeführt wird, definiert der niedrigste Punkt des Fußes die Höhe. Der ganze Fuß (beides, Ferse und Zehen) müssen in der geforderten Höhe sein.

Sprünge	0.2	0.4	0.6	0.8	1,0	1.2
Strecksprung mit Drehung Körper gestreckt in der Luft. Drehung vollendet in der Luft. Haltung der Arme frei wählbar.		J401  360°	J601  540°		J1001  720°	J1201  900°
Hocksprung mit Drehung Hocksprung (Hüft- und Kniewinkel 90°, Toleranz 15°) sichtbar in der Luft. Drehung in der Luft vollendet. Haltung der Arme frei wählbar.			J602  360°		J1002  540°	J1202  720°
Hocksprung mit und ohne Drehung in die gestützte Bauchlage Hocksprung (Hüft- und Kniewinkel 90°, Toleranz 15°) sichtbar in der Luft. Mit 180° Drehung muss die Rotation beendet sein, bevor die Hocke gezeigt wird. Bei 360° Drehung oder mehr muss die Rotation vor der Landung beendet sein. Der Körper muss vor der Landung horizontal sein.		J403  180°	J603  180°	J803  360°		
Grätschsprung mit und ohne Drehung Beinspreizwinkel 135° und klarer Hüftwinkel 90° (Toleranz Bein- und Hüftwinkel 15°) (außer in J204 kein Hüftwinkel vorgeschrieben) Beine gestreckt ohne Kick.			J604  180°	J804  180°	J1004  360°	

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

Sprünge	0.2	0.4	0.6	0.8	1,0	1.2
Shushunova mit oder ohne Drehung Beinspreizwinkel 135° und klarer Hüftwinkel 90° vor der Landung (Toleranz 15° in Beinspreiz- und Hüftwinkel), vor der Landung in Bauchlage muss der Körper horizontal sein. Beim Sprung mit Drehung, muss diese in der Luft gezeigt werden.			J605 	J805 A/B  J805A=180° J805B=360°		
Bücksprung mit oder ohne Drehung in die gestützte Bauchlage Klar gebückt 90° (Toleranz 15°) vor der Landung in der gestützten Bauchlage, gestreckte geschlossene Beine. Körper muss vor der Landung horizontal sein.			J606 	J806 A/B  J806A= twist 180° J806B= twist 360°		
Schafsprung Kopf hinten. Höhe der Füße definiert den Sprung. (keine Toleranz) Beine dürfen auseinander sein.				J807  Füße auf Schulterhöhe	J1007  Füße auf Kopfhöhe	
Schafsprung gedreht Die Füße müssen irgendwo unter dem Sprung Schulterhöhe erreichen. Keine Toleranz in Fußhöhe. Drehung muss in der Luft beendet werden.					J1008  Schraube 180°	J1208  Schraube 360°


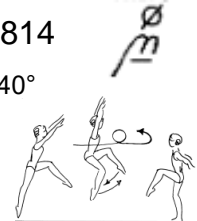
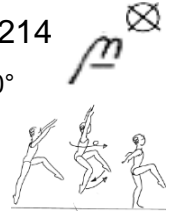

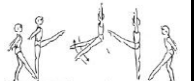

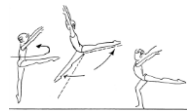


UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

Sprünge	0.2	0.4	0.6	0.8	1,0	1.2
Sissone mit und ohne Drehung Absprung von beiden Beinen und Landung auf einem Bein. In J1209 A/B keine Toleranz in Fußhöhe.		J409  Beinspreizwinkel 135°		J809  Beinspreizwinkel 180°		J1209 A/B  Fuß auf Schulterhöhe J1209A ohne Drehung J1209B mit 180° Drehung
Rehsprung mit und ohne Drehung Ringposition muss während dem Sprung klar gezeigt werden: Beide Beine 90° gewinkelt, Beinspreizwinkel 135° (Toleranz 15°), Höhe des hinteren Fußes und Drehung definiert das Element. Keine Toleranz die Fußhöhe betreffend. In J410 muss die Drehung komplett in der Luft beendet werden.	J210  	J410  180°			J1010  Rehringsprung Fuß auf Kopfhöhe	
Hockbücksprung mit oder ohne Drehung Ein Bein gestreckt, eines gebeugt. Hüfte- und Kniewinkel des gebeugtes Beines 90°(Toleranz 15°). In J411 and J811 muss die Drehung komplett in der Luft beendet werden.	J211 	J411  180°		J811  360°		
Spagatsprung Das erste Bein muss gestreckt sein, ohne Kick. Beinspreizwinkel definiert den Sprung. J1212 Horizontaler Ringsprung: vorderes Bein gestreckt und horizontal, hinteres Bein auf Schulterhöhe oder höher.		J412  Beinspreizwinkel 135°		J812  Beinspreizwinkel 180°		J1212  Beinspreizwinkel 180°
Spagatsprung mit Landung in gestützter Bauchlage Das erste Bein muss gestreckt sein, ohne Kick. Beinspreizwinkel definiert den Sprung. Körper muss horizontal sein vor der Landung.			J613  Beinspreizwinkel 135°	J813  Beinspreizwinkel 180°		


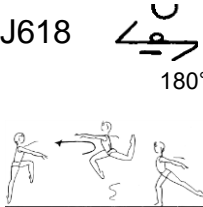




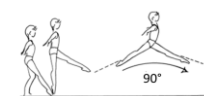
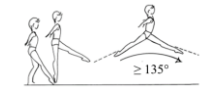
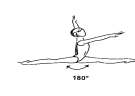




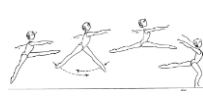

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

2.1B Sprünge (mit einbeinigem Absprung und Landung auf dem anderen Bein)











Ein Sprung geht von einem Bein weg und landet auf dem anderen, auf beiden Beinen oder in der gestützten Bauchlage (außer Spagatsprünge in den Reihen 22, 23 und 24). Eine entsprechende Form (Position) muss in der Luft gezeigt werden. Nicht mehr als drei Schritte (gehen oder laufen) sind vor einem Sprung erlaubt. Bei Absprung und Landung, definiert die Hüfte die Gradanzahl der Drehung/Schraube, und die Toleranz um den Schwierigkeitswert zu erhalten ist 45° für Über- und Unterrotation. Die Toleranz für Beinspreizwinkel beträgt 15°. Wenn das Element mit dem Fuß auf Schulter-/Kopfhöhe ausgeführt wird, definiert der niedrigste Punkt des Fußes die Höhe. Der ganze Fuß (beides, Ferse und Zehen) müssen in der geforderten Höhe sein.

Sprünge	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
Pferdchensprung mit Drehung Gebeugte Beine. Beinwechsel in der Luft. Die Beine müssen irgendwo in der Luft 90° erreichen. Drehungen müssen in der Luft erfolgen.			J614 360° 	J814 540° 		J1214 720° 
Schersprung mit und ohne Drehung Gestreckte Beine. Beinwechsel in der Luft. Erstes Bein muss horizontal sein. J615: zuerst vertikaler Sprung mit horizontalem Beinschwung, dann halbe Drehung (in die Richtung des Absprungbeines) Heben des anderen Beines 120° und Landung auf dem ersten Bein das gehoben wurde. Die Drehung muß in der Luft abgeschlossen werden.		J415 Beinspreizwinkel 120° 	J615 Beinspreizwinkel 120°, Drehung 180° 			
Kadettsprung Gestreckte Beine. Beinwechsel in der Luft. Erstes Bein muß horizontal sein. Die Drehung muss komplett in der Luft abgeschlossen werden. Beinspreizwinkel nach der Drehung definiert das Element.		J416 Beinspreizwinkel 90° 			J1016 Beinspreizwinkel 135° 	J1216 Beinspreizwinkel 180° 
Butterfly rückwärts Oberkörper in der Horizontalen, Beine über horizontaler Ebene.					J1017 Beinspreizwinkel 90° 	

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

Sprünge	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
Ringsprung Ringposition muss in der Luft gezeigt werden: beide Beine 90° gebeugt, Beinspreizwinkel 135° (Toleranz 15°), Höhe des hinteren Fußes und Drehungen definieren das Element. Keine Toleranz die Höhe des Fußes betreffend. Die Drehung muss in der Luft beendet werden.		J418 	J618 		J1018  Rehringsprung Fuß auf Kopfhöhe	
Schrittsprung in die Grätschposition mit und ohne Drehung Beinspreizwinkel 135° und klarer Hüftwinkel 90° (Toleranz in Beinspreizwinkel und Hüftwinkel 15°) Beine gestreckt ohne Kick.				J819 	J1019 	J1219 
Spagatsprung vorwärts In J220, J420 und J1020 müssen beide Beine gestreckt sein, ohne Kick. Beinspreizwinkel definiert den Sprung. J1220 Horizontaler Ringsprung: vorderes Bein horizontal, Fuß auf Schulterhöhe oder höher. Keine Toleranz in Fußhöhe.	J220  Beinspreizwinkel 90°	J420  Beinspreizwinkel 135°			J1020  Beinspreizwinkel 180°	J1220  Beinspreizwinkel 180°
Spagatsprung vorwärts mit Landung in gestützter Bauchlage Erstes Bein muss gestreckt sein, ohne Kick. Beinspreizwinkel definiert den Sprung. Körper muss vor der Landung horizontal sein.			J621  Beinspreizwinkel 135°	J821  Beinspreizwinkel 180°		
Durchschlagsprung In J622 und J1022 müssen beide Beine gestreckt sein, ohne Kick. Erstes Bein muss mindestens 45° hoch sein vor dem Beinwechsel. Beinspreizwinkel nach dem Beinwechsel definiert den Sprung. In J1222 keine Toleranz betreffend der Fußhöhe.			J622  Beinspreizwinkel 135°		J1022  Beinspreizwinkel 180°	J1222  Fuß auf Schulterhöhe Beinspreizwinkel 180°

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym














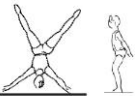












Sprünge	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
<p>Durchschlagsprung in die gestützte Bauchlage Beide Beine müssen gestreckt sein, ohne Kick. Erstes Bein muss mindestens 45° hoch sein vor dem Beinwechsel. Beinspreizwinkel nach dem Beinwechsel definiert den Sprung. Körper muss vor der Landung horizontal sein.</p>			<p>J623  Beinspreizwinkel 135° </p>	<p>J823  Beinspreizwinkel 180° </p>		
<p>Durchschlagsprung mit Drehung Beide Beine müssen gestreckt sein, ohne Kick. Erstes Bein muss mindestens 45° hoch sein vor dem Beinwechsel. Beinspreizwinkel nach dem Beinwechsel definiert den Sprung. Drehung muss in der Luft abgeschlossen werden.</p>			<p>J624  Beinspreizwinkel 135°, Drehung 90° </p>		<p>J1024  Beinspreizwinkel 135°, Drehung 180° </p>	<p>J1224  Beinspreizwinkel 180°, Drehung 180° </p>

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym










3 AKROBATISCHE ELEMENTE

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

Verschiedene Landepositionen sind erlaubt (in Abwesenheit einer anderen Beschreibung), solange die Landung mit den Beinen zuerst ausgeführt wird. In Salti ist der Absprung von einem oder beiden Beinen erlaubt.

Akrobatische Elemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
Vorwärts		A401  Überschlag ein-/ beidbeinig 		A801  freier Überschlag 		
Vorwärts In A602 muss die Landeposition zuerst mit den Händen und einem Bein erreicht werden, bevor ein anderer Teil des Körpers den Boden berührt.		A402  Bogen vorwärts 	A602  Salto zum Sitz 	A802  	A1002  	
Rückwärts	A203  	A403  	A603  	A803  	A1003  	
Rückwärts		A404  Rückwärtsbogen 		A804  Tempoflick mit geschlossenen/ gespreizten Beinen 		

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

Akrobatische Elemente	0.2	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2
Seitwärts	A205  		A605  Freies Rad 	A805  Seitwärtssalto 		
Rückwärts mit Schrauben				A806  80° Hocksalto mit 180°	A1006  60° Hocksalto mit 360°	A1206 A/B/C  A) Strecksalto mit 360° B) Strecksalto mit 540° C) Strecksalto mit 720°

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

ANHANG A2a - Tumbling Schwierigkeitswerte

D-Wert	Gruppe 1 Vorwärts Elemente	Kürzel	Code	D-Wert	Gruppe 2 Rückwärts Elemente	Kürzel	Code
0.10	Rad	X	X	0.10	Rondat	⋄	R
0.20	Überschlag	⤴	H	0.20	Flick Flack	⤴	F
0.20	Hechtüberschlag	⤴	FS	0.20	Hocksalto	o	O
0.20	Hocksalto	o	O	0.20	Bücksalto	oV	<
0.20	Eingangssalto gehockt	★ o	O	0.30	Tempoflick	⤴	W
0.30	Bücksalto	oV	>	0.30	Strecksalto	e/	/
0.30	Eingangssalto gebückt	★ oV	>	0.30	Hocksalto ½	o 180	O1
0.40	Strecksalto	o/	\	0.30	Bücksalto ½	oV 180	<1
0.30	Eingangssalto gestreckt	★ o/	\	0.40	Hocksalto 1/1	o 360	O2
0.30	Hocksalto ½	o 180	O1	0.40	Strecksalto ½	e/ 180	/1
0.40	Hocksalto 1/1	o 360	O2	0.50	Strecksalto 1/1	e/ 360	/2
0.40	Bücksalto ½	oV 180	>1	0.60	Strecksalto 1½	e/ 540	/3
0.50	Strecksalto ½	o/ 180	\1	0.70	Strecksalto 2/1	e/ 720	/4
0.60	Strecksalto 1/1	o/ 360	\2	0.80	Strecksalto 2½	e/ 900	/5
0.40	Eingangs-Strecksalto 1/1	★ o/ 360	\2	0.80	Doppelsalto gehockt	oo	OO
0.70	Strecksalto 1½	o/ 540	\3	0.90	Doppelsalto gebückt	ooV	<<
0.80	Strecksalto 2/1	o/ 720	\4	1.10	Doppelsalto gestreckt	ee/	//
0.90	Strecksalto 2½	o/ 900	\5	1.00	Doppelsalto 1/1 gehockt	oo 360	OO2
1.10	Doppelsalto gehockt	oo	OO	1.20	Doppelsalto 2/1 gehockt	oo 720	OO4
1.30	Doppelsalto gebückt	ooV	>>	1.30	Doppelsalto 1/1 gestreckt	ee/ 360	//2
1.50	Doppelsalto gestreckt	ee/	//	1.50	Doppelsalto 2/1 gestreckt	ee/ 720	//4
1.20	Doppelsalto ½ gehockt	oo 180	OO1	1.80	Doppelsalto 3/1 gestreckt	ee/ 1080	//6
1.40	Doppelsalto 1½ Schraube	oo 540	OO3	1.60	Dreifachsalto gehockt	ooo	OOO
1.40	Doppelsalto ½ gebückt	ooV 180	>>1	1.90	Dreifachsalto gebückt	ooov	<<<
1.60	Doppelsalto ½ gestreckt	ee/ 180	//1	2.00	Dreifachsalto gehockt 1/1	ooo 360	OOO2
1.80	Doppelsalto 1½ gestreckt	ee/ 540	//3				
2.00	Doppelsalto 2½ gestreckt	360 o/ 540	//5				
	★ Beachte kleinere Werte für Startsalti						

Der Schwierigkeitswert für andere Elemente kann errechnet werden in dem man den Wert des Baseelementes nimmt und den Wert der zusätzlichen Schrauben dazurechnet.

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

ANHANG A2b - Tumbling Serien Schwierigkeitswerte

D-Wert	Serie 1 - Vorwärts mit gehockten und gebückten Salti	Code	Serie 2 - Vorwärts mit gestreckten Salti vw.	Code	Serie 3 - rückw. mit Hock/ Bück/ Strecksalti	Code	Serie 4 - rückw. mit Strecksalti	Code	Serie 5 - rückw. mit zwei multiplen Salti	Code	Serien 6 kombiniert	Code
0.40		HFS O				RFO						
						RF<						
0.50		HFS >						RF/				>RFO
		\HO										>RF<
0.60												>RF/
		\H>										\RF/
0.70												\2RF/
				\H/1								
0.80				\2H\								
0.90				\2H\1				RF/4				\2RF/2
1.00				\2H\2		RFOO						
1.10				\2H\3		RF<<						\2RF/4
												\RF0O
1.20						RF0O2						\2RF0O
												\RF<<
1.30								RF//				\2RF<<
1.40		\HO0				RF0O4						\2RF0O2
1.50		\2HO0						RF//2				>RF0O4
												\2RF//
1.60		\2HO01										\2RF0O4
		\H>>										
1.70		\HO03						RF//4				\2RF//2
		\2H>>										
1.80		\2HO03				RF0O0						
1.90				>H\1						RF//WF0O		\2RF//4
2.00				\2H\1				RF//6		RF//WF<<		
2.10				>H\3		RF<<<		RWF//6		RF//WF0O2		
2.20				\2H\3								\2RF//6
2.30				>H\5						RF//WF0O4		
2.40										RF//WF//2		
2.50										RF//2WF0O4		
2.60										RF//WF//4		
2.70												
2.80										RF//2WF//4		

UEG Code of Points 2017 - 2021 - TeamGym

ANHANG A3 - Trampolin Werte Schwierigkeitselemente

S-Wert	Gruppe 1 mit Sprungtisch	Turnerischer Code	K Code
0.30	1/4 ein 1/4 aus	90 \curvearrowright = \curvearrowleft 90	R
0.40	Halbe ein	180 \curvearrowright = \curvearrowleft	1H
0.40	Überschlag	\curvearrowright = \curvearrowleft	H
0.50	Halbe ein - Halbe aus	180 \curvearrowright = \curvearrowleft 180	1H1
0.50	Überschlag ½ aus	\curvearrowright = \curvearrowleft 180	H1
0.60	Halbe ein - Ganze aus	180 \curvearrowright = \curvearrowleft 360	1H2
0.60	Überschlag Ganze aus	\curvearrowright = \curvearrowleft 360	H2
0.70	Halbe ein - Eineinhalb aus	180 \curvearrowright = \curvearrowleft 540	1H3
0.70	Überschlag 1½ aus	\curvearrowright = \curvearrowleft 540	H3
0.80	Tsukahara gehockt	TSU	TO
0.90	Tsukahara gebückt	TSU V	T<
1.00	Tsukahara gestreckt	TSU /	T/
1.20	Tsukahara gestreckt 1/1 ★	TSU / 360	T/2
1.40	Tsukahara gestreckt 2/1 ★	TSU / 720	T/4
0.80	Überschlag Salto gehockt	\curvearrowright = δ	HO
0.90	Überschlag Salto gebückt	\curvearrowright = δV	H>
1.00	Überschlag Salto gestreckt	\curvearrowright = δ	H\
0.90	Überschlag Salto gehockt ½	\curvearrowright = δ 180	HO1
1.00	Überschlag Salto gebückt ½	\curvearrowright = δV 180	H>1
1.10	Überschlag Salto gestreckt ½	\curvearrowright = δ 180	H\1
1.30	Überschlag Salto gestreckt 1½	\curvearrowright = δ 540	H\3
1.50	Überschlag Salto gestreckt 2½	\curvearrowright = δ 900	H\5
1.60	Tsukahara Doppelsalto gehockt	TSU $\ell\ell$	TOO
1.80	Tsukahara Doppelsalto gebückt	TSU $\ell\ell V$	T<<
2.00	Tsukahara Doppelsalto hock 1/1	TSU $\ell\ell$ 360	TOO2
1.70	Überschlag Doppelsalto hock ½	\curvearrowright = $\delta\delta$ 180	HOO1
1.90	Überschlag Doppelsalto bück ½	\curvearrowright = $\delta\delta V$ 180	H<<1
2.10	Überschlag Doppelsalto hock 1½	\curvearrowright = $\delta\delta$ 540	HOO3
2.50	Überschlag Doppelsalto hock 2½	\curvearrowright = $\delta\delta$ 900	HOO5

S-Wert	Gruppe 2 ohne Sprungtisch	Turn.Code	K Code
0.10	Hocksalto	δ	O
0.10	Bücksalto	δV	>
0.20	Strecksalto	δ	\
0.20	Hocksalto ½	δ 180	O1
0.20	Bücksalto ½	δV 180	>1
0.30	Strecksalto ½	δ 180	\1
0.30	Hocksalto 1/1	δ 360	O2
0.40	Strecksalto 1/1	δ 360	\2
0.50	Strecksalto 1½	δ 540	\3
0.60	Strecksalto 2/1	δ 720	\4
0.70	Strecksalto 2½	δ 900	\5
0.60	Doppelsalto gehockt	$\delta\delta$	OO
0.70	Doppelsalto gebückt	$\delta\delta V$	>>
0.80	Doppelsalto gestreckt	$\delta\delta$	\
0.70	Doppelsalto gehockt ½	$\delta\delta$ 180	OO1
0.80	Doppelsalto gebückt ½	$\delta\delta V$ 180	>>1
0.90	Doppelsalto gehockt 1½	$\delta\delta$ 540	OO3
0.90	Doppelsalto gestreckt ½	$\delta\delta$ 180	\1
1.10	Doppelsalto gestreckt 1½	$\delta\delta$ 540	\3
1.30	Doppelsalto gestreckt 2½	$\delta\delta$ 900	\5
1.60	Doppelsalto gestreckt 3½	$\delta\delta$ 1260	\7
1.50	Dreifachsalto gehockt ½	$\delta\delta\delta$ 180	OOO1
1.70	Dreifachsalto gebückt ½	$\delta\delta\delta V$ 180	>>>1
2.10	Dreifachsalto gestreckt ½	$\delta\delta\delta$ 180	\1
1.90	Dreifachsalto gehockt 1½	$\delta\delta\delta$ 540	OOO3
2.30	Dreifachsalto gehockt 2½	$\delta\delta\delta$ 900	OOO5
2.80	Dreifachsalto gehockt 3½	$\delta\delta\delta$ 1260	OOO7

★ TSU 360 (gehockt/gestreckt) und Kasamatsu (KAS) (gehockt/gestreckt) werden als gleiche Elemente angesehen.

★ TSU 720 (gehockt/gestreckt) und Kasamatsu 360 (KAS 360) (gehockt/gestreckt) werden als gleiche Elemente angesehen.

Der Schwierigkeitswert für andere Elemente kann errechnet werden in dem man den Wert des Basiselementes nimmt und den Wert der zusätzlichen Schrauben dazurechnet.

Anhang A4

Anerkennung Elemente

1 Boden

1.1 Allgemein

- a) Alle Schwierigkeitselemente müssen den Normen entsprechen, definiert in Anhang A1.
- b) Um den vollen Schwierigkeitswert zu erhalten, werden spezifische technische Anforderungen verlangt.
- c) Die ausgewählten Schwierigkeitselemente müssen von allen Turnern gleichzeitig (gemäß Choreographie) gezeigt werden. Wenn (zum Beispiel) ein Turner zu spät ist, er aber das Element später als die anderen ausführt, bekommt das Team den Schwierigkeitswert des Elements, weil es laut Choreographie gleichzeitig sein hätte müssen.
- d) Das ganze Team muss exakt dieselben Schwierigkeitselemente mit denselben Codenummern und denselben Variationen (A/B/C) zeigen. Ein Element mit derselben Codenummer wird nur einmal gezählt, auch wenn es in verschiedenen Variationen gezeigt wird. Z.B. wenn ein Team J806A und J806B zeigt, kann das Element nur einmal gezählt werden.
- e) Spiegelbildliche Darstellung ist in allen Schwierigkeitselementen erlaubt. Das heißt, dass Turner z.B. individuell wählen können welches Bein sie bei einem Stehenden Gleichgewichtselement oben halten.
- f) In Beweglichkeitselementen (z.B. Beinspreizwinkel oder Hüft-/Kniewinkelanforderungen in Sprüngen/Gleichgewichtselementen usw.) gibt es generell eine Toleranz von 15° für Beinspreizwinkel und Hüft-/Kniewinkel. Eine größere Beweglichkeit als gefordert oder einen kleineren Hüft-/Kniewinkel zu zeigen beeinflusst den Schwierigkeitswert nicht.
- g) Wenn das Team die Anforderungen des Schwierigkeitselements nicht erfüllt, wird der D-Wert wie folgt verringert:
 - Wenn 1-2 Turner das Element nicht den Anforderungen entsprechend zeigt/zeigen, wird der Schwierigkeitswert durch 2 dividiert. (Das Team erhält 50% vom originalen Schwierigkeitswert des Elements.)
 - Wenn drei oder mehr Turner das Element nicht den Anforderungen entsprechend zeigen, wird der Schwierigkeitswert für dieses Element des Teams Null.
 - Wenn ein oder mehrere Turner das Element gar nicht probiert/probieren, wird der Schwierigkeitswert für dieses Element des Teams Null.
- h) Nicht mehr als drei Schritte (gehen oder laufen, gemäß Choreographie) sind vor jedem Schwierigkeitselement erlaubt. Wenn ein oder zwei Turner zu viele Schritte macht/machen, wird der Schwierigkeitswert

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

halbiert. Wenn drei oder mehrere Turner z. B. 4 Schritte vor einem Sprung machen, bekommt das Team den Schwierigkeitswert nicht.

- i) Alle Elemente die das Team für den D-Wert anerkannt haben will, müssen im Wertungsblatt des Teams aufgeführt sein. Die Kampfrichter überprüfen nur ob die Schwierigkeitswerte die auf dem Wertungsblatt stehen korrekt ausgeführt werden oder nicht.

1.2 Abkürzungen der Elemente

- a) Buchstaben vor der Codenummer erklären die Kategorie des Elements:
 - DB= Dynamisches Gleichgewichtselement,
 - SB= Stehendes Gleichgewichtselement,
 - HB= Gestütztes Gleichgewichtselement,
 - J= Sprung
 - A= Akrobatisches Element
- b) Die erste Zahl gibt den Wert des Elements an (z.B. Nummer 4 heißt 0.4 im Schwierigkeitswert)
- c) Die zwei letzten Zahlen zeigen die Reihennummer des Elements in der Tabelle der Schwierigkeitswerte.
- d) Zum Beispiel: Shushunova ist angegeben als J605, das bedeutet, dass Shushunova ein Sprung (J) ist, mit dem Schwierigkeitswert 0.6, und dass er im Anhang A1 in der fünften Reihe zu finden ist.

1.3 Schwierigkeitswerte - Anforderungen

1.3.1 Gleichgewichtselemente

1.3.1.1 *Dynamisches Gleichgewichtselement (DB)*

Pirouetten

- a) Eine Pirouette ist eine Drehung auf einem Bein. Die Pirouette muss klar auf den Zehen ausgeführt werden. Die Drehung muss ohne springen gezeigt werden, aber ein kleiner Hüpfen während der Pirouette um das Gleichgewicht zu halten, ist erlaubt.
- b) Die Rotation wird anhand der Position der Hüfte bewertet. Um den Schwierigkeitswert zu erhalten gibt es eine generelle Toleranz von 45° für Über- und Unterrotation.
- c) Eine Pirouette beginnt wenn das Spielbein und die Ferse des Standbeins vom Boden hochgehoben werden und endet wenn
 - die Rotation beendet ist
 - die Ferse des Standbeins den Boden berührt
 - das Spielbein den Boden berührt
- d) Die Körperposition muss korrekt und die Beinspreizwinkel den Anforderungen entsprechend (Toleranz 15°) gezeigt werden und das Spielbein muss mindestens für $\frac{3}{4}$ der Drehung in der korrekten Position gehalten werden. Alle Turner müssen, entsprechend der Choreographie,

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

die Pirouette mit Blick in die selbe Richtung zeigen. Es wird nicht verlangt das selbe Bein zu verwenden.

Kraftelemente

- a) Es muss eine kontrollierte und gleichmäßige Bewegung mit dynamischer Stärke stattfinden. Die Bewegung muss mit Muskelkraft ausgeführt werden, nicht durch die Schwerkraft (nicht zu schnell senken). Es sind keine Pausen von 3 oder mehr Sekunden erlaubt. Kein Sturz oder mehr als ein Schritt sind erlaubt. zB.: Beim Senken vom Handstand zum Schwebestütz muss die Bewegung langsamer sein, als wie wenn der Turner durch die Schwerkraft nach unten fallen würde.
- b) Start- und Endposition muss klar erkennbar sein. Es ist nicht notwendig die Position für zwei Sekunden zu halten.
Alle Turner zeigen dasselbe Kraftelement mit identischer Arm- und Beinhaltung.
- c) Die Körperposition muss der Definition des Elements entsprechen. zB.: Gestreckte Arme und geschlossene Beine wenn vorgeschrieben.
- d) In folgenden Elementen ist es nicht erlaubt mit den Beinen den Boden (mit der Belastung von Gewicht) zu berühren: Heben in den Handstand (DB1406, DB1407, DB1608), beim Senken vom Handstand zum Schwebestütz oder Spitzwinkelstütz (DBX11), in Flanken (DBX12) und Russenflanken (DB1013).
- e) Bei Handstand als Start- oder Endposition in Kraftelementen, müssen die Beine zusammen und gestreckt sein, sowie Arme und Hüfte gestreckt sein.

1.3.1.2 Stehendes Gleichgewichtselement (SB)

- a) Es wird eine anerkannte Form für die Ausführung von Gleichgewichtselementen auf einem Bein vorgeschrieben. Der gesamte Körper muss in einer statischen Position für mindestens zwei Sekunden ohne zusätzliche Bewegungen gehalten werden. Wenn der Körper oder ein Teil des Körpers wie ein Arm sich leicht bewegt, aber das Spielbein in der vorgeschriebenen Position gehalten wird und sich nicht bewegt, wird der Schwierigkeitswert für das Element gegeben.
- b) Das Spielbein muss gestreckt sein (15° Toleranz).
- c) Die Körperposition muss der Definition des Elements entsprechen. zB.: Aufrechte Körperposition, Oberkörper in der Horizontalen, gestreckte Körperposition, Beine gestreckt und auf Zehenspitzen wenn gefordert.

1.3.1.3 Gestütztes Gleichgewichtselement (HB)

- a) In gestützten Gleichgewichtselementen wird der Körper in statischer Position für mindestens zwei Sekunden ruhig gehalten.
- b) Nur die Hände dürfen den Boden berühren (außer in Kopfstand HB201, Unterarmstand HB801 und Brücke HBX06).
- c) Es muss eine klare Form ohne zusätzliche Bewegungen gezeigt werden. Die Anforderungen an Hüftwinkel und Beinspreizwinkel müssen erfüllt werden (Toleranz 15°).

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

- d) Wenn der Körper oder ein Teil des Körpers wie die Beine sich leicht bewegen, aber die Hände bewegen sich nicht, wird der Schwierigkeitswert gegeben.
- e) Das Lehnen auf die Arme in Spitzwinkelstützen ist nicht erlaubt.
- f) Im Handstand (HB1001) müssen die Beine gleich hoch oder höher als die Hüfte sein.

1.3.2 Sprünge (J)

- a) In der Luft muss eine bestimmte Körperposition (Form) gezeigt werden. Z.B.: Gestreckte Arme und Beine oder ein offener Schulterwinkel und eine korrekte Körperlinie wenn es gefordert wird. Die Form in der Luft, Drehungen und die Landung müssen den Anforderungen der Definition des Elements entsprechen. Falls nicht anders angegeben, ist der Zeitpunkt der Schraube beliebig wählbar, aber die Turner müssen dieselbe Variation zeigen.
- b) Die Beinspreizwinkel, Hüftwinkel (15° Toleranz) und die Anforderungen für Drehungen (45° Toleranz für Über- und Unterrotation) müssen erfüllt werden.
- c) Das ganze Team muss denselben Sprung mit Armen und Beinen in denselben Positionen zeigen. Falls nicht anders erwähnt, ist dem Team die Armhaltung freigestellt.
- d) Wenn das Element in der gestützten Bauchlage gelandet wird, muss der Körper vor der Landung horizontal sein. Horizontal bedeutet, dass Schultern, Hüfte und Fersen auf derselben Höhe sind.

1.3.3 Akrobatische Elemente (A)

Akrobatische Elemente müssen den TeamGym Normen entsprechen.

1.3.4 Kombination (C)

- a) Ein Kombinationswert wird für eine direkte Kombination folgender Elemente gegeben:
 - Sprung + Sprung
 - Sprung + Gleichgewichtselement
 - Sprung + Akrobatisches Elementoder in anderer Reihenfolge.
- b) Die Kombination muss aus zwei der neun gewählten Schwierigkeitselemente bestehen. Beide Elemente müssen von jedem Turner des Teams aufgeführt, beziehungsweise zumindest versucht werden.
- c) In direkten Kombinationen
 - dürfen beide Füße den Boden nur einmal berühren.
 - dürfen keine Pausen um das zweite Element vorzubereiten sein. Nach Beenden des ersten Elements darf keine Pause sein. Der Turner muss schon beim Berühren des Bodens mit den Füßen bereit sein das zweite Element auszuführen.

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

- darf kein Kontrollverlust zwischen den Elementen sein. (kein Schritt oder Hopsen um die Elemente zu verbinden).
- d) Berechnung des Wertes von zwei kombinierten Elementen ist:
(Wert des ersten + Wert des zweiten Elements) / 2.
- e) Es werden die Werte zur Berechnung des Kombinationswerts verwendet, die das Kampfgericht für die einzelnen Elemente gegeben hat.
- f) Ein Team darf nur eine Kombination im Wertungsblatt angeben.

1.3.5 Beweglichkeitselement

- a) Die Turner können das Beweglichkeitselement das sie gleichzeitig, entsprechend der Choreographie zeigen, selbst wählen. Jeder Turner kann aus den folgenden Elementen auswählen:
 - Spagat (rechts oder links), Toleranz des Spreizwinkels ist 15°
 - Querspagat, Toleranz des Spreizwinkels ist 15°
 - Grätschsitz mit vorbeugen, Spreizwinkel mindestens 90° (Toleranz 15°), Oberkörper vorgebeugt am Boden)
 - Langsitz mit vorbeugen, Brust auf den gestreckten Beinen
- b) Das Beweglichkeitselement muss klar gezeigt werden, aber es muss nicht ruhig gehalten werden.
- c) Wenn das Element nicht wie in der Definition erklärt gezeigt wird, wird die Wertigkeit von 1.0 nicht gegeben und der Wert wie folgt verkleinert:
 - Wenn ein oder zwei Turner das Element nicht, wie in der Definition erklärt ausführt/ausführen, bekommt das Team den halben Kompositionswert, also 0.5.
 - Wenn drei oder mehr als drei Turner das Element nicht korrekt ausführen, ist der Wert für das Beweglichkeitselement des Teams Null.

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

2 Tumbling und Trampolin

2.1 Anerkennung Elemente

2.1.1 Verlangte Körperpositionen in Salti

Turner können in gehockter, offen gehockter, gebückter oder gestreckter Körperposition rotieren (wie in den Definitionen unten aufgezeigt). In Doppel- und Dreifachsalti mit mehr als einer halben Schraube, darf die gehockte Position etwas offen gezeigt werden. Sie wird dann als offen gehockte Position bezeichnet. Die offen gehockte Position wird bezüglich Schwierigkeit als gehockte Position angesehen.

Als Absprungphase in Vorwärtssalti wird die vertikale Linie bis zu den ersten 135° der Rotation bezeichnet.

Als Absprungphase in Rückwärtssalti wird die vertikale Linie bis zu den ersten 90° der Rotation bezeichnet.

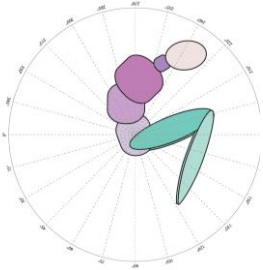
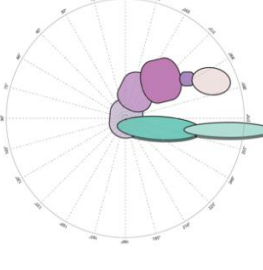
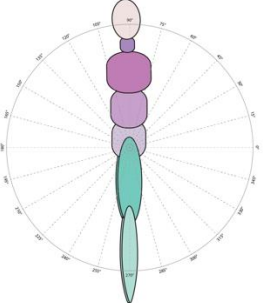
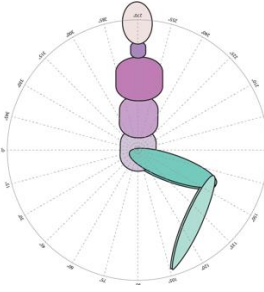
Die Landungsvorbereitung beginnt in den letzten 90° der Rotation in gestreckten Salti.

Zwischen der Absprungphase und der Landevorbereitungsphase liegt die „Flugphase“. Die einfachste Körperposition während der Flugphase, definiert den Wert des Elements.

Ein gestreckter Salto muss während der gesamten Flugphase mit gestreckter Körperposition gezeigt werden.

Ein gehockter oder gebückter Salto hingegen muss in einem Punkt der Flugphase gezeigt werden.

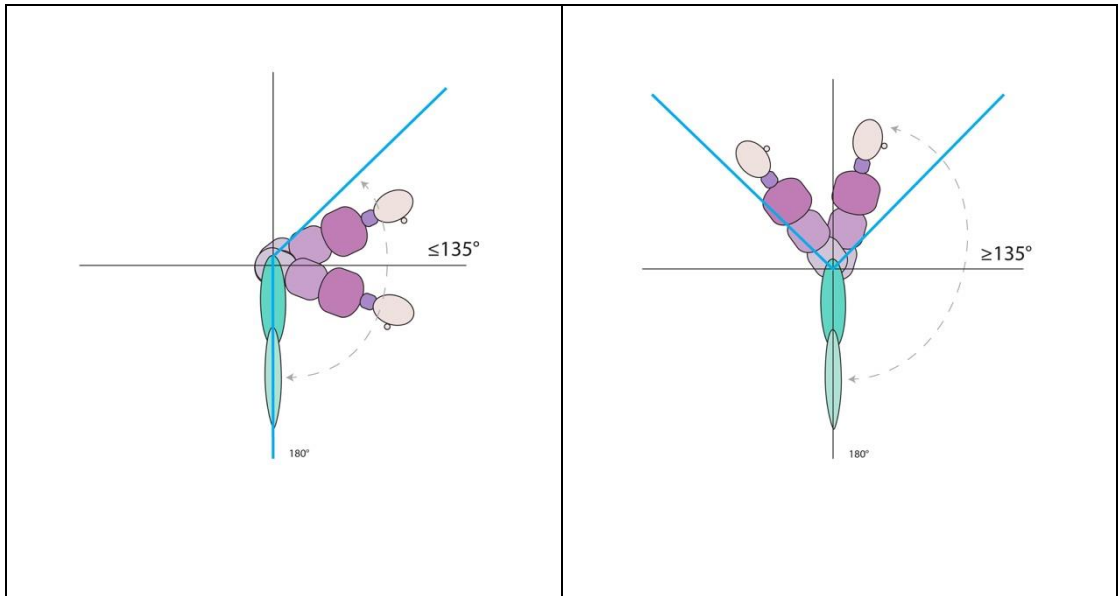
UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Gehockte Position	Gebückte Position	Gestreckte Position	Offen gehockte Position
			
<p>In einer gehockten Position müssen Knie und Hüfte angewinkelt und zur Brust gezogen sein.</p> <p>Gleichviel oder weniger als 135° in der Hüfte und 135° zwischen den Oberschenkeln und den Unterschenkeln sind erlaubt.</p>	<p>In einer gebückten Position ist der Körper mit gestreckten Beinen in der Hüfte gebeugt.</p> <p>Gleichviel oder weniger als 135°* in der Hüfte erlaubt. Eine kleine Beugung in den Knien (30°) wird akzeptiert.</p>	<p>In der gestreckten Körperposition beträgt der Winkel in Hüfte und Knien 180°.</p> <p>Gleichviel oder weniger als 135°* in der Hüfte ist erlaubt.</p>	<p>In der offen gehockten Position ist ein Winkel von 120° in der Hüfte und ein Winkel von 90°-120° in den Knien typisch. Modifikation der offen gehockten Position für Schrauben in Multiplen Salti.</p> <p>Die offen gehockte Position wird als gehockte Position angesehen.</p>

* Körperpositionen die genau bei 135° liegen werden zugunsten des Teams gewertet, mit den Abzügen für Kompositions- und Schwierigkeitsabzügen. Zusätzliche Werte für Körperpositionen werden nur gegeben, wenn der Turner eine klare Körperposition in jedem Salto zeigt. Für Abzüge bezüglich Ausführung siehe Anhang A5.

Alle Körperpositionen in denen die Knie $\leq 90^\circ$ gebeugt sind werden als gehockt gewertet.

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021



Anerkennung eines gebückten (links) verglichen mit einem gestreckten (rechts) Salto. Das Bild zeigt Hüftwinkel. Die blaue Linie zeigt 135° zwischen Beinen und Oberkörper.

2.1.2 Anforderungen für Schrauben

- Die Körperposition in jedem Salto mit mehr als einer halben Schraube, wird entweder als gehockt (offen gehockt) oder gestreckt anerkannt, niemals als gebückt.
- Zusätzliche Werte für Schrauben werden gegeben wenn mindestens 45° der Schraube gezeigt wird. Bei Unterrotation von mehr als 45° , wird die Zahl der Schrauben auf die Zahl der kompletten halben Schraube reduziert. Diese Position wird aufgrund der Hüfte bestimmt. Jede Abweichung der Schraube von der Norm wird durch die Ausführungskampfrichter bestraft.
- Beachte, dass bei Doppel- und Dreifachsalti mit weniger als drei Schrauben in der Teamrunde, in jedem Salto von jedem Turner gleichviele Schrauben gezeigt werden müssen. Die Toleranz der unterschiedlichen Schrauben der einzelnen Turner liegt bei 90° .
- Tsukahara, ohne Schraube im Salto, erfüllt die Schraubenanforderung nicht.

2.1.3 Doppel- und Dreifachsalti

Am Trampolin, zählen Doppel- und Dreifachsalti vom Absprung im Trampolin bis zur Landung. Das heißt, dass ein Tsukahara und ein Überschlag Salto als Doppelsalto und ein Tsukahara mit Doppelsalto und ein Überschlag Doppelsalto als Dreifachsalto angesehen werden.

2.1.4 Tempoflick

Ein Tempoflick ist ein Rückwärtssalto in einer überstreckten Position, der auf Schulterhöhe oder tiefer geturnt wird. Jeder Tempoflick der höher als schulterhoch und nicht mit überstreckter Körperposition geturnt wird, wird als gestreckter Salto gewertet.

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

2.1.5 Andere Elemente als Salti

In Rondat, Überschlag, Hechtüberschlag und Flick Flack müssen nach dem Absprung die Hände und dann die Beine den Boden berühren. Das Limit dafür ist mindestens leichtes Berühren des Bodens mit einer Hand und einem Bein.

2.1.6 Tsukahara 360° und Kasamatsu

Tsukahara (TSU) 360° gehockt oder gestreckt und Kasamatsu (KAS) gehockt oder gestreckt werden als gleiche Elemente angesehen. Ebenso wird das bei TSU 720° und KAS 360° so gehandhabt.

2.1.7 Anerkennung verschiedener Elemente

- a) Elemente basierend auf demselben Grundelement können als verschiedene Elemente gelten, wenn die Körperposition oder die Anzahl der Schrauben geändert wird. Das bedeutet, dass in einem Doppel- oder Dreifachsalto, das Element zu einem anderen wird, wenn auch nur die Körperposition in einem der Salti verändert wird und der Schwierigkeitswert gleichbleibt.
- b) Ein Doppelsalto gebückt mit einer halben Schraube und ein Doppelsalto mit einem gestreckten im ersten und einem gebücktem im zweiten Salto sind aus Sicht der Komposition zwei verschiedene Elemente, obwohl beide Elemente denselben Wert haben.
- c) In Doppel- und Dreifachsalti ändert die Anzahl der Schrauben das Element. Ein Doppelsalto mit einer ganzen Schraube im ersten und einer halben Schraube im zweiten Salto ist ein anderes Element als ein Doppelsalto mit halber im ersten und ganzer Schraube im zweiten Salto.
- d) Wenn Doppel- und Dreifachsalti mit mehr als drei Schrauben gezeigt werden, ist die exakte Anzahl der Schrauben pro Salto nicht relevant. Ein Doppelsalto gestreckt mit mehr als 1 ½ Schrauben im ersten und 2 Schrauben im zweiten Salto ist daher dasselbe Element wie ein Doppelstrecksalto mit 2 Schrauben im ersten und 1 ½ im zweiten Salto.

Anhang A5

Tabelle genereller Fehler und Strafen

1 Boden

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
1.1. Genauigkeit in den Formationen			
Alle Turner müssen auf den Plätzen sein wie es im Wertungsblatt angegeben ist (Kreuze zeigen den Platz jedes Turners).			
Abzug wenn ein Turner nicht in der Formation ist	Turner nicht in Formation		
1.2. Übergänge			
Übergänge müssen gymnastische und rhythmische Qualität haben und einen natürlichen Teil des Bodenprogramms bilden.			
Abzug wenn Übergänge durch einfaches gehen, marschieren oder rennen ohne den Oberkörper in die Bewegung einzubauen.	fehlende gymnastische Qualität in Übergängen		
Übergänge müssen so aussehen als seien sie für die Turner einfach machbar.			
Abzüge wenn Übergänge zwischen Formationen nicht einfach aussehen.	Nicht einfach gestaltet vor Formation/Gruppenelement, Extra/große Schritte		
1.3. Synchronisation			
Das Team muss die Elemente gleichzeitig turnen, entsprechend der Choreographie.			
Abzug wenn ein Turner nicht synchron mit dem Rest des Teams turnt.	Turner einen Schlag weiter oder hinterher	Turner zwei Schläge weiter oder hinterher (z.B. Gleichgewichtselement früher beendet)	“Verlorener” Turner, turnt ganz anders oder garnicht

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
1.4. Identische Ausführung			
Das Team muss dieselben Elemente mit derselben Ausführung zeigen, wenn es von der Choreographie so vorgesehen ist.			
Abzüge wenn Unterschiede in der Ausführung der Elemente sind, die gleich sein sollten.	Kleine Abweichungen in der Ausführung, z.B. wenn ein Turner sich nicht in exakt die gleiche Richtung, oder des Element nicht ganz genau gleich präsentiert wie der Rest des Teams.	Sehr auffallend verschiedene Technik, z.B. Hände neben dem Körper wenn der Rest des Teams die Arme in horizontaler Position hält.	
1.5. Präsentation von Schwierigkeits- und Beweglichkeitselement			
1.5.1 Dynamisches Gleichgewichtselement			
1.5.1.1 Pirouetten			
Die Pirouette muss auf einem Fuß gezeigt werden.			
Abzug wenn Pirouette mit beiden Füßen am Boden gezeigt wird.			Pirouette mit beiden Füßen am Boden irgendwo in der Drehung (Verringerung des DV)
Pirouette muss auf Zehen gedreht werden.			
Abzug wenn die Pirouette nicht klar auf den Zehen ausgeführt wird.	Abzug wenn die Ferse den Boden leicht berührt. (kein Gewicht auf der Ferse)		

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
Pirouette muss ohne springen gedreht werden.			
Abzug wenn der Turner springt/hüpft während der Drehung.	Sprung in der Drehung	Drehen der Pirouette durch springen (Verringerung des DV)	
Die Rotation der Pirouette muss beendet sein, an der Hüfte gemessen.			
Abzug wenn die Pirouette nicht beendet ist.	Unter- und Überrotation 45°	Unter- und Überrotation 45° bis 90° (Verringerung des DV)	Unter- und Überrotation über ≥90° (Verringerung des DV)
Die Körperhaltung muss korrekt sein.			
Abzug wenn der Oberkörper gebeugt/überstreckt ist.	Oberkörper lehnt nach vorne oder hinten ≥15°		
Anforderung bezüglich Beinspreizwinkel ist erfüllt.			
Abzug wenn der Beinspreizwinkel nicht erfüllt wird.	Beinspreizwinkel zu klein ≤15°	Beinspreizwinkel viel zu klein >15° (Verringerung des DV)	
1.5.1.2 Kraftelemente			
Keine Schritte mit Händen			
Abzug wenn Schritte mit Händen gemacht werden (außer in Flanken und Russeflanken, DBX12 und DB1013).	Ein Schritt mit einer Hand um das Gleichgewicht zu halten	Zwei oder mehr Schritte (Verringerung des DV)	
Keine Pausen oder Stopps während dem Element			
Abzug wenn eine Pause/Stopp während dem Kraftelement ist.	Kurze Pause während Element (<3 Sek.)	Pause während Element (≥3 Sek.) (Verringerung des DV)	
Bewegung muss kontrolliert sein.			
Abzug wenn die Bewegung nicht kontrolliert ist, zu schnelles absenken.		Schnelles Senken vom Handstand, ruhige sichtbare Endposition	Schnelles Senken vom Handstand, keine ruhige sichtbare Endposition. (Verringerung des DV)

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
Start- und Endposition muss klar ersichtlich sein.			
Abzug wenn es keine klare Start- und Endposition des Elements gibt.		Keine sichtbare Start- und Endposition (z.B. nicht zeigen des Handstands) (Verringerung des DV)	
Arme müssen gestreckt sein wenn es vorgeschrieben ist.			
Abzüge bei gebeugten Armen.	Leicht gebeugte Arme $\leq 15^\circ$	Gebeugte Arme $>15^\circ$ bis 45°	Gebeugte Arme $>45^\circ$ (Verringerung des DV)
Beine müssen gestreckt sein wenn es vorgeschrieben ist.			
Abzüge bei gebeugten Beinen.	Leicht gebeugte Kniee $\leq 15^\circ$	Gebeugte Beine $>15^\circ$ bis 45° (Verringerung des DV)	Gebeugte Kniee $>45^\circ$ (Verringerung des DV)
Beine müssen geschlossen sein wenn vorgeschrieben.			
Abzug bei offenen Beinen.	Beinspreizwinkel $\leq 15^\circ$	Beinspreizwinkel $>15^\circ$ bis 45° (Verringerung des DV)	Beinspreizwinkel $>45^\circ$ Verringerung des DV
Beine müssen vom Boden entfernt sein			
Abzug wenn die Beine den Boden berühren in den Elementen DB1406, DB1407, DB1608, DBX11, DBX12 und DB1013.	Beine Berühren den Boden ohne Gewicht darauf zu haben		Beine berühren den Boden und haben Gewicht darauf (Verringerung des DV)

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
1.5.2 Stehendes Gleichgewichtselement			
Körperposition muss aufrecht und der Definition des Elements entsprechen.			
Abzug wenn der Körper nicht aufrecht ist.	Oberkörper lehnt nach vorne/zurück $\geq 15^\circ$	Nicht aufrechte Körperposition $> 30^\circ$. (Verringerung des DV)	
Oberkörper muss horizontal sein und der Definition des Elements entsprechen.			
Abzug wenn der Oberkörper nicht horizontal (Seitstand, SBX05) oder über 90° ist (Standwaage, SBX06 und Standwaage seitwärts, SBX07).	Oberkörper über oder unter der Horizontalen $90^\circ \leq 15^\circ$	Oberkörper über oder unter der Horizontalen $90^\circ > 15^\circ$. (Verringerung des DV)	
Oberkörper muss seitlich sein, Hüftwinkel geöffnet, der Definition entsprechend.			
Abzug wenn der Körper nicht seitwärts ist, oder der Hüftwinkel nicht geöffnet ist (Standwaage seitwärts SBX07).	Oberkörper gedreht, nicht seitwärts $< 15^\circ$ Hüfte nicht geöffnet $\leq 15^\circ$	Oberkörper gedreht, nicht seitwärts $\geq 15^\circ$ Hüfte nicht geöffnet $> 15^\circ$. (Verringerung des DV)	
Der gesamte Körper muss mindestens zwei Sekunden ruhig in einer statischen Position gehalten werden.			
Abzug wenn ein Turner sich während dem Element bewegt.	Körper bewegt sich leicht, Spielbein ist ruhig.	Oberkörper und Spielbein bewegen sich, stützendes Bein ist ruhig. (Verringerung des DV wenn nicht für 2 Sek. ruhig)	Stützendes Bein bewegt sich um Gleichgewicht zu halten. (Verringerung des DV wenn nicht für 2 Sek. ruhig)
Anforderung bezüglich Beinspreizwinkel muss erfüllt werden.			
Abzug wenn Anforderung bezüglich Beinspreizwinkel nicht erfüllt wird.	Beinspreizwinkel zu klein $\leq 15^\circ$	Beinspreizwinkel zu klein $> 15^\circ$ bis 45° . (Verringerung des DV)	Beinspreizwinkel fehlt total $> 45^\circ$. (Verringerung des DV)
Beine müssen gestreckt sein gemäß der Definition des Elements.			
Abzug wenn die Beine nicht gestreckt sind. (bezieht sich auf beide Beine, Standbein und Spielbein)	Leicht gebeugte Beine $\leq 15^\circ$	Gebeugte Beine $> 15^\circ$ bis 45° . (Verringerung des DV)	Total gebeugte Beine $> 45^\circ$. (Verringerung des DV)

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
Stehen auf Zehen.			
Abzug wenn nicht auf Zehen aber verlangt.	Ferse berührt den Boden irgendwann während dem Gleichgewichts-element	Stehen auf ganzem Fuß/ senken auf ganzen Fuß. Verringerung des (DV wenn nicht für 2 Sek auf Zehen)	
1.5.3 Gestütztes Gleichgewichtselement			
Der ganze Körper muss für mindestens zwei Sekunden in einer ruhigen Position gehalten werden.			
Abzug für bewegen während des Elements.	Körper bewegt sich leicht, Hände bewegen sich nicht (Keine Verringerung des DV) Einen Schritt in einem gestützten Gleichgewichtselement machen (Verringerung des DV wenn nicht ruhig für 2 Sek. stehen)	Einige Schritte im Handstand machen (Verringerung des DV wenn nicht ruhig 2 Sek. stehen)	
Arme müssen gestreckt sein, gemäß der Definition des Elements.			
Abzug wenn Arme nicht gestreckt sind.	Leicht gebeugte Arme $\leq 15^\circ$	Gebeugte Arme $>15^\circ$ bis 45°	Gebeugte Arme $>45^\circ$ (Verringerung des DV)
Schulterwinkel muss gestreckt sein, gemäß der Definition des Elements (Ausnahme: HBX06)			
Abzug wenn Schulterwinkel nicht gestreckt ist.	Schulterwinkel $>30^\circ$ bis 45°	Schulterwinkel $>45^\circ$. (Verringerung des DV)	
Die Schultern müssen die vertikale Linie der Fingerspitzen berühren oder überschreiten (nur in DBX06)			
Abzug für nicht berühren oder überschreiten der vertikalen Linie der Fingerspitzen.		Schultern berühren oder überschreiten die vertikale Linie der Fingerspitzen nicht (Verringerung des DV)	

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
Beine müssen gleich oder höher als die Hüfte sein, gemäß der Definition des Elements			
Abzug wenn Beine unter der Hüfte sind.	Bein/Beine gehen unter Hüftlevel, aber sind trotzdem 2 Sek. darüber		Bein/Beine sind unter Hüftlevel (Verringerung des DV)
Die Hände sind, gemäß der Definition des Elements, die einzigen Körperteile, die den Boden berühren dürfen. (Nicht zutreffend in HB201, HB801, HBX06)			
Abzug wenn ein anderer Teil des Körpers den Boden berührt.			anderer Körperteil berührt Boden (Verringerung des DV)
Der Körper muss, gemäß der Definition des Elements, gerade sein.			
Abzug wenn der Körper nicht gestreckt ist. (überstreckt)		Körper überstreckt >20° (Verringerung des DV)	
Körperlinie muss horizontal sein, gemäß der Definition des Elements.			
Abzug wenn die Körperlinie nicht horizontal ist.		Körperlinie überschreitet die Horizontale >20° (Verringerung des DV)	
Beine müssen, gemäß der Definition des Elements, gestreckt sein.			
Abzug für gebeugte Beine.	Leicht gebeugte Beine ≤15°	Gebeugte Beine >15°. (Verringerung des DV)	
Beine müssen geschlossen sein, gemäß der Definition des Elements.			
Abzug für nicht geschlossene Beine.	Beinspreizwinkel ≤15°	Beinspreizwinkel >15° bis 45°	Beinspreizwinkel >45°. (Verringerung des DV)
Beine müssen gespreizt sein, gemäß der Definition des Elements.			
Abzug für zu kleinen Beinspreizwinkel.	Beinspreizwinkel zu klein ≤15°	Beinspreizwinkel zu klein >15° bis 45°	Beinspreizwinkel zu klein >45°. (Verringerung des DV)
Kein Lehnen auf die Arme, gemäß der Definition des Elements.			
Abzug für auf die Arme oder Hände lehnen.			Lehnen auf Arme/Hände (Verringerung des DV)

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
Hüftwinkel muss der Definition des Elements entsprechen.			
Abzug für Fehler in Hüftwinkel.	Kleiner Fehler in Hüftwinkel $\leq 15^\circ$	Fehler in Hüftwinkel $>15^\circ$ bis 45° . (Verringerung des DV)	Großer Fehler in Hüftwinkel $>45^\circ$. (Verringerung des DV)
1.5.4 Sprünge			
Beine müssen gestreckt sein.			
Abzug für gebeugte Beine.	Leicht gebeugte Beine $\leq 15^\circ$	Gebeugte Beine $>15^\circ$	Total gebeugtes Bein / gebeugte Beine $>45^\circ$. (Verringerung des DV)
Beine/Knie müssen geschlossen sein, gemäß bezüglich der Definition des Elements.			
Abzug für nicht geschlossene Beine/Knie.	Beine/Knie geöffnet $\leq 15^\circ$	Beine/Knie geöffnet >15 bis 45°	Beine/Knie geöffnet $>45^\circ$ (Verringerung des DV)
Anforderung für Beinspreizwinkel muss erfüllt werden, gemäß der Definition des Elements.			
Abzug wenn Anforderung für Beinspreizwinkel nicht erfüllt ist.	Fehlende $\leq 15^\circ$ des geforderten Beinspreizwinkels	Fehlende $>15^\circ$ bis 45° des geforderten Beinspreizwinkels (Verringerung des DV)	Fehlende $>45^\circ$ des geforderten Beinspreizwinkels (Verringerung des DV)
Höhe des Spielbeins muss der Definition des Elements entsprechen.			
Abzug wenn Spielbein zu niedrig ist.	Fehlende $\leq 15^\circ$ geforderter Beinhöhe	Fehlende $>15^\circ$ bis 45° geforderter Beinhöhe. (Verringerung des DV)	Fehlende $>45^\circ$ geforderter Beinhöhe. (Verringerung des DV)
Hüftwinkel muss der Definition des Elements entsprechen.			
Abzug wenn Hüftwinkel nicht der Definition entspricht.	Kleiner Fehler im Hüftwinkel $\leq 15^\circ$	Fehler in Hüftwinkel $>15^\circ$ bis 45° . (Verringerung des DV)	Großer Fehler in Hüftwinkel $>45^\circ$. (Verringerung des DV)
Die Körperhaltung muss der Definition des Elements entsprechen.			
Abzug für Fehler in Körperhaltung.	Kleine Fehler in Körperhaltung	Fehler in Körperhaltung	Schwere Fehler in Körperhaltung. (Verringerung des DV)

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
Die Landung muss kontrolliert sein.			
Abzug bei Fehlern in Landungen	Kleine Fehler in Landungen (z.B.: ein bisschen wackelig mit extra Bewegungen im Anschluß)	Harte Landung (schwer um mit dem nächsten Element weiter zu machen)	
Landung in gestützter Bauchlage, gemäß der Definition des Elements.			
Abzug für Fehler in Landung in gestützter Bauchlage.		Kein kontrollierter Stütz bevor der ganze Körper den Boden berührt, abfedern vom Boden	Körper nicht in horizontaler Linie vor der Landung. (Verringerung des DV)
Drehung muss in der Luft vollendet werden, gemessen an der Hüfte.			
Abzug wenn die Drehung nicht in der Luft vollendet ist, gemessen an der Position der Hüfte.	Unter- und Überrotation 45°	Unter- und Überrotation 45° bis 90°. (Verringerung des DV)	Unter- und Überrotation über 90°. (Verringerung des DV)
1.5.5 Akrobatische Elemente			
Arme und Beine müssen gestreckt sein wenn es vorgesehen ist.			
Abzug für gebeugte Arme und Beine.	Leicht gebeugte Arme und Beine ≤15°	Gebeugte Arme und Beine >15°	
Schulterwinkel muss gestreckt sein wenn es verlangt wird.			
Abzug wenn ein Schulterwinkel gezeigt wird.	Schulterwinkel >30°		
Körperposition muss gemäß der Definition des Elements gezeigt werden.			
Abzüge für Fehler in Körperpositionen.	Kleine Fehler in Körper-positionen	Fehler in Körper-positionen	Große Fehler in Körper-positionen. (Verringerung des DV)
Landung eines akrobatischen Elements muss sicher und unter Kontrolle sein.			
Abzüge für Fehler bei Landungen.	Kleine Fehler bei Landungen (z.B. ein bisschen wackelig und extra Bewegungen im Anschluß)	Schwere Landung (schwer um mit dem nächsten Element weiter zu machen)	

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
1.5.6 Kombinationen			
Verbindung zwischen zwei Elementen muss direkt sein.			
Abzug wenn es eine Pause gibt.		Pause zwischen den Elementen (kein Kombinationswert wird gegeben)	
1.5.7 Beweglichkeitselemente			
Beine müssen gestreckt sein.			
Abzug für ungenügende Streckung.	Beine leicht gebeugt $\leq 15^\circ$ und Füße nicht gestreckt.	Beine gebeugt $> 15^\circ$ bis 45° (Verringerung des Kompositionswe rts)	Total gebeugte Beine $> 45^\circ$ (Verringerung des Kompositionswerts)
Fehlende Beweglichkeit			
Abzug für fehlende schiefe Hüfte im Spagat	Hüfte nicht gerade im Spagat	Hüfte klar gedreht im Spagat	
Abzug für fehlende Beweglichkeit im Spreizwinkel im Spagat.	Beinspreizwinke l im Spagat/Quersp agat 180°	Beinspreizwinkel im Spagat/Quersp agat $< 165^\circ$. (Verringerung des Kompositionswe rts)	
Abzug für fehlende Beweglichkeit im Beinspreizwinkel im Grätschsitz mit Vorbeuge	Beinspreizwinke l $< 90^\circ$ Grätschsitz mit Vorbeuge	Beinspreizwinkel $< 75^\circ$ Grätschsitz mit Vorbeuge (Verringerung des Kompositionswe rts)	
Abzug für fehlende Beweglichkeit im Grätschsitz mit Vorbeuge	Rücken ist nicht gerade in der Vorbeuge zum Boden im Grätschsitz	Zu wenig vorgebeugt, nur die Schulter berührt den Boden in Grätschsitz mit Vorbeuge	Oberkörper (Schulter, Brust, Bauch) berührt den Boden nicht während dem Grätschsitz mit Vorbeuge (Verringerung des Kompositionswerts)

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
Abzug für fehlende Beweglichkeit im Langsitz mit Vorbeuge		Brust nicht auf gestreckten Knien in Langsitz mit Vorbeuge (Verringerung des Kompositionswerts)	

1.6. Dynamische Ausführung

Das Programm muss eine Kontinuität in Elementen und einen Fluß besitzen, keine ungewollten Pausen. Der ganze Körper muss in die Bewegungen involviert werden.

Abzug bei ungewollten Pausen, wenn für neue Elemente neue Energie aufgewendet werden muss, keine Entspannung und Anspannung verwendet wird. Fehlender Fluß im Programm.	Ungewollte Pausen, neue Energie erzeugen statt Schwung des vorigen Elements mitzunehmen. Kein Fluß		
Abzug bei isolierten Arm- und Beinbewegungen ohne den Körper mit einzubeziehen ("gefrorener Oberkörper"),	Isolierte Arm- und Beinbewegungen ("gefrorener Oberkörper"),		

1.7. Amplitude und Bewegungsweite/-spannung

Elemente und Bewegungen müssen mit der optimalen Amplitude ausgeführt werden, und die Bewegungsweite muss ersichtlich sein.

Abzug bei fehlender Amplitude und Bewegungsweite/-spannung	Elemente klein geturnt. Keine Amplitude in Elementen, z.B. keine gestreckten Füße		
--	---	--	--

1.8. Gleichgewicht und kontrollierte Ausführung

Das Bodenprogramm muss mit kontrolliertem Gleichgewicht ausgeführt werden.

Abzug bei fehlendem Gleichgewicht und unkontrollierter Ausführung. Siehe Punkt 6 im Anhang A5 für spezielle Abzüge bei Schwierigkeits- und Bewegungselement.	Extra/weniger Bewegungen, kleine Schritte/hüpfen/springen um das Gleichgewicht im Element/der Bewegung zu halten	Auffallende Hopper/Schritte um das Gleichgewicht im Element/der Bewegung zu halten (einige Schritte oder Stützen mit der Hand)	
--	--	--	--

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
1.9. Falsche Anzahl der Turner			
Es müssen 8 bis 10 Turner in einem Team und gleichviele Männer wie Frauen in einem Mixed Team sein.			
Im Fall dass zu wenig oder zu viele Turner, oder nicht gleichviele Männer wie Frauen in einem Mixed Team turnen, gibt es einen Abzug. Wenn nach einer Unterbrechung des Bodenprogramms weniger als 8 Turner auf der Bodenfläche sind, gibt es keinen Abzug. Abzug für falsche Anzahl von Turnern.			1.0
1.10. Sturz			
Wenn ein Turner aus stehender Position auf den Hintern, den Rücken, den Bauch oder auf die Seite oder vom gestützten Gleichgewichtselement auf den Rücken, den Bauch oder die Seite fällt, beträgt der Abzug immer 0.3/jedesmal/pro Turner. Das heißt nicht, z.B. wenn ein Turner früher von einem Gleichgewichtselement herunterkommt; dieser Abzug ist nur für einen eindeutigen Sturz.		0.3	
1.11. Linienübertritt			
Das Bodenprogramm muss innerhalb der Bodenfläche geturnt werden.			
Abzug bei Berühren des Bodens außerhalb der Begrenzungsmarkierung.	0.1		

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

2 Tumbling und Trampolin

Tumbling und Trampolin Ausführungsfehler	Abzug Applikation	Gering	Mäßig	Schwer
		0.1	0.2	0.3/mehr

2.1 Körperhaltung in Salti (0.5)

Turner können in gehockter, offen gehockter, gebückter oder gestreckter Körperposition rotieren (wie definiert).

Gehockte, gebückte und gestreckte Körperpositionen in Salti müssen in einer eindeutig definierten Körperposition mit gestreckten und geschlossenen Füßen und Beinen und gestreckten Zehen gezeigt werden. Hüft- und Kniewinkel müssen ebenso bei Abzügen für Körperpositionen beachtet werden. (Siehe Anhang A4 für Definitionen von Körperpositionen). Die Arme sollen im Salto nahe am Körper sein. Es ist möglich für beides abziehen, Kopf- und Fußfehler.

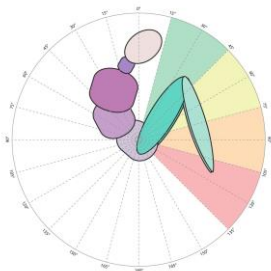
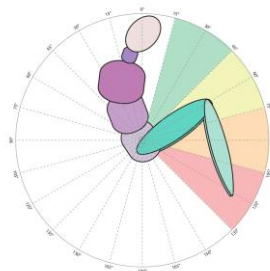
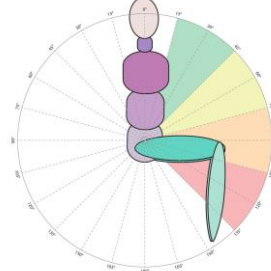
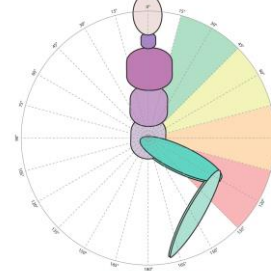
Die offen gehockte Position ist erlaubt, wenn in einem Doppel- oder Dreifachsalto mehr als 180° Schraube stattfindet.

Als Absprungphase in Vorwärtssalti wird die vertikale Linie bis zu den ersten 135° der Rotation bezeichnet. Als Absprungphase in Rückwärtssalti wird die vertikale Linie bis zu den ersten 90° der Rotation bezeichnet.

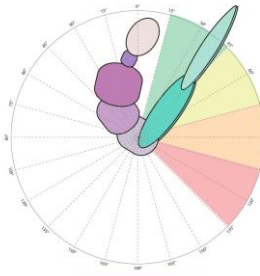
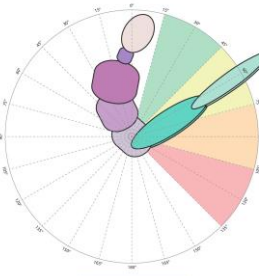
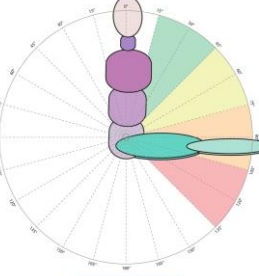
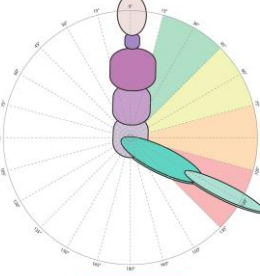
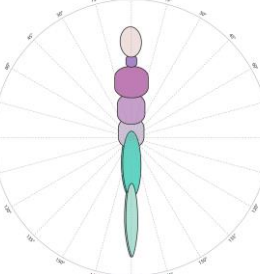
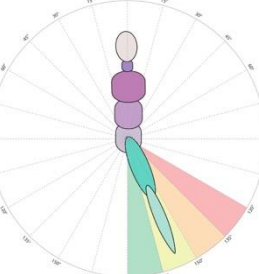
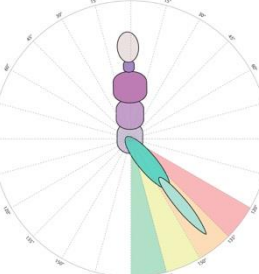
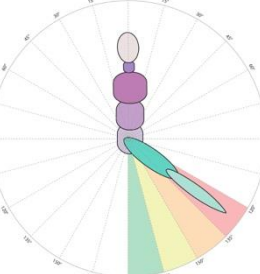
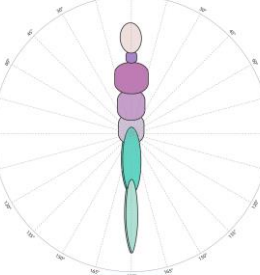
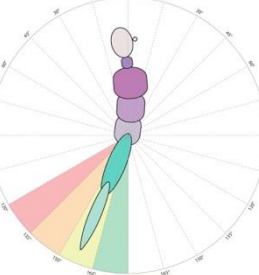
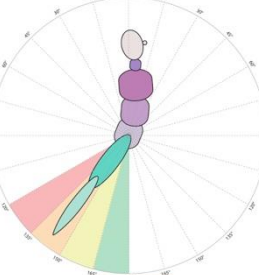
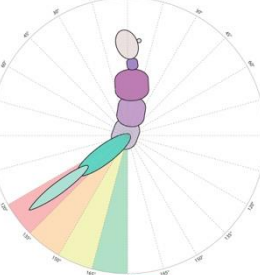
Es gibt keine Haltungsabzüge in der Absprungs- und Landungsvorbereitungsphase innerhalb des definierten Bereichs. Zwischen der Absprungphase und der Landevorbereitungsphase liegt die „Flugphase“.

Es gibt einen Haltungsabzug für die Körperposition des Saltos basierend auf der Qualität der Position während der Flugphase.

<ul style="list-style-type: none"> - Hüft- und Kniewinkelfehler* *Siehe Bild unten für Abzüge - Geöffnete/ überkreuzte Beine - Kopffehler - Fußfehler - Arme nicht nahe am Körper und der Drehachse in Schrauben 	pro Turner oder Element	X	X	X
---	----------------------------	---	---	---

 <p>0.0</p>	 <p>0.1</p>	 <p>0.2</p>	 <p>0.3</p>
Gehockte Position			

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Tumbling und Trampolin Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
 <p data-bbox="304 645 405 703">0.0</p>	 <p data-bbox="628 645 729 703">0.1</p>	 <p data-bbox="952 645 1053 703">0.2</p>	 <p data-bbox="1276 645 1377 703">0.3</p>	
Gebückte Position				
 <p data-bbox="304 1137 405 1196">0.0</p>	 <p data-bbox="628 1137 729 1196">0.1</p>	 <p data-bbox="952 1137 1053 1196">0.2</p>	 <p data-bbox="1276 1137 1377 1196">0.3</p>	
Gestreckte Position				
 <p data-bbox="304 1594 405 1653">0.0</p>	 <p data-bbox="628 1594 729 1653">0.1</p>	 <p data-bbox="952 1594 1053 1653">0.2</p>	 <p data-bbox="1276 1594 1377 1653">0.3</p>	
Gestreckte Position				

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Tumbling und Trampolin Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
-------------------------------	-------------	-----	-----	----------

2.2 Schrauben (0.3)

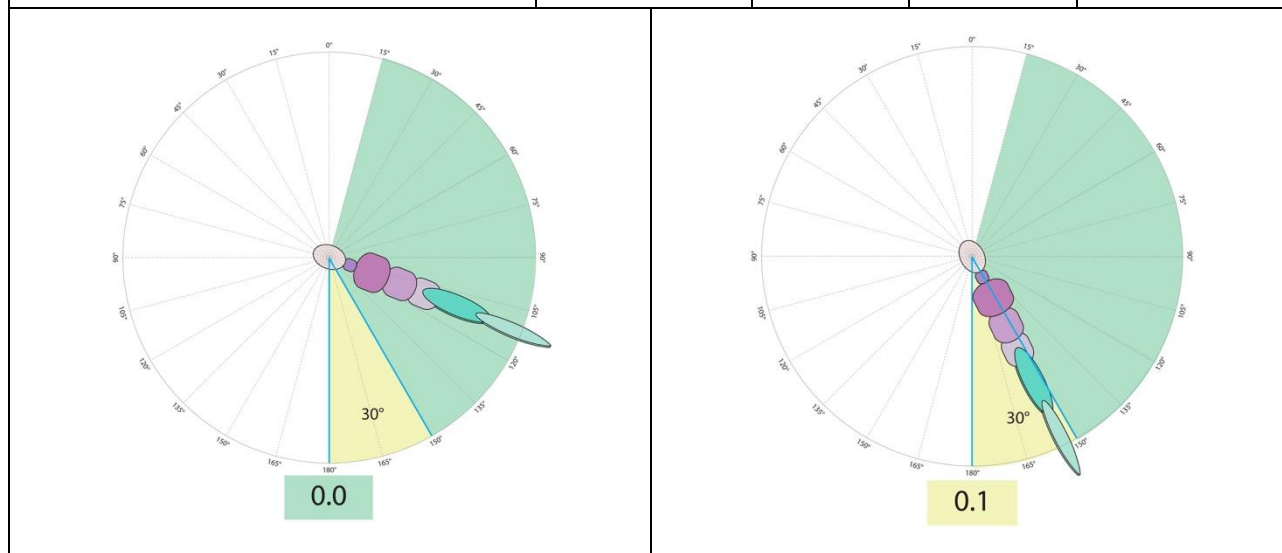
Die Absprungphase muss klar gezeigt und die Schraube komplett vor der Landung fertiggedreht werden, spätestens 30° vor der Vertikalen. Eine Kombination von Abzügen kann gemacht werden, bis zu einem Maximum von 0.3

- Zu frühes Beginnen der Schraube	pro Turner / Element	X	X	
- Zu spätes Beenden der Schraube in der Luft		X		
- Unter- oder Überrotation der Schraube bei der Landung		30-45°	45-90°	

2.3 Gestreckte Körperposition vor der Landung (0.2)

Vor der Landung eines Turners muss seine Körperhaltung (letztes Element in Tumbling) gestreckt sein. Ein klares Öffnen/eine Streckung wird bei gehockten und gebückten Positionen verlangt. Dies wird bevorzugt in der Horizontalen oder früher, mindestens aber 30° vor der Vertikalen. Wird die gestreckte Körperposition früher erreicht, muss sie mindestens bis zur Horizontalen gehalten werden. Nach dem Zeigen der gestreckten Position darf der Turner die Landung vorbereiten (frühestens in der Horizontalen). Als Richtlinie gilt: Nicht mehr als 30° Winkel in Hüfte und Knien sind erlaubt.

- Spätes Öffnen	pro Turner	X		
- Kein Öffnen			X	



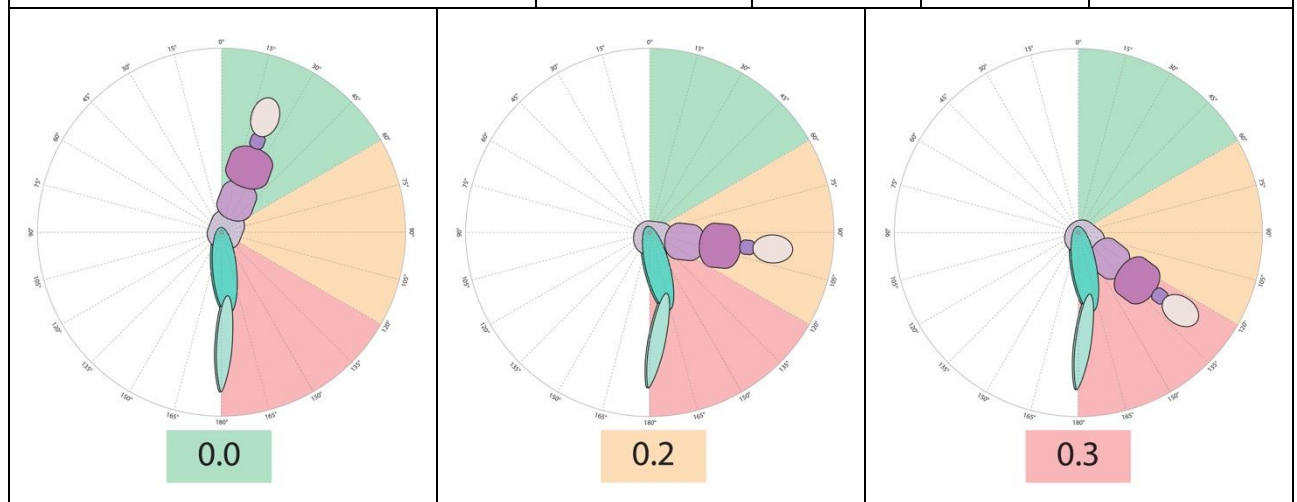
UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Tumbling und Trampolin Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
--------------------------------------	--------------------	------------	------------	-----------------

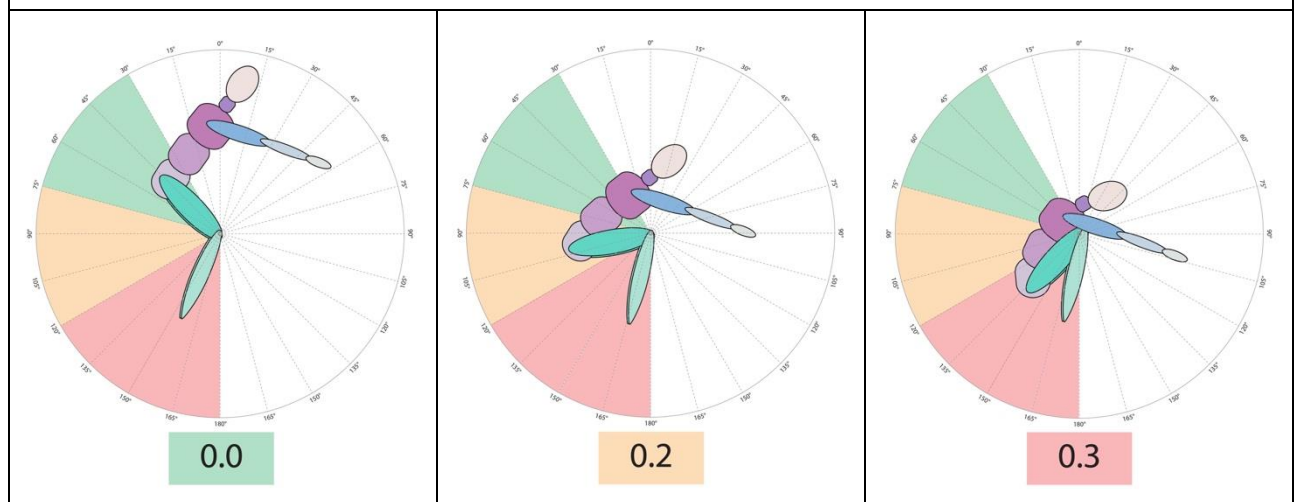
2.4 Landeposition (0.3)

Zum Zeitpunkt der Landung muss die Körperposition aufrecht sein. Eine geringe Beugung in den Knien (<90°) und der Hüfte (<90°) ist erlaubt.

- Hüfte gebeugt	pro Turner	--	X	X
- Knie/Hüfte gebeugt ≥90° bis zu einer tiefen Kniebeuge		--	X	X



Richtlinie für Abzüge für nicht aufrechte Landeposition



Richtlinie für Abzüge bei Hüft- und Kniewinkelfehler

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Tumbling und Trampolin Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
-------------------------------	-------------	-----	-----	----------

2.5 Kontrolle bei der Landung (1.5)

Die Landung muss kontrolliert erfolgen, eine ebenso kontrollierte Bewegung darf jedoch in die Bewegungsrichtung weiter gehen. Leichtes Berühren ist wenn man die Matte mit der Hand oder dem Knie streift ohne Gewicht darauf zu haben. Berühren mit jedem Teil der Fußsohle wird definiert als Limit mit den Füßen zuerst zu landen. Die Sohle ist die Unterseite des Fußes, vor allem der Teil auf dem man geht und steht. Das beinhaltet die Unterseite der Zehen.

- Kontrollverlust			X	
- Leichtes Berühren mit einer Hand/Knie				X
- Leichtes Berühren mit zwei Händen/Knien	Pro Turner			0.5
- Stürzen (sitzen, rollen, knieen usw.)				0.8
- Nicht zuerst auf den Füßen landen (Kein Schwierigkeitswert)				1.5

2.6 Trainerhilfe (1.5)

Ein Trainer (der verpflichtend einsteht) ist nur dazu da in gefährlichen Situation einzugreifen, um Verletzungen zu vermeiden, nicht um dem Team zu helfen. Der Trainer ist dazu da Verletzungen zu verhindern und nicht um Stürze der Turner zu verhindern. Alle unterstützenden Aktivitäten mit Berührung der Turner resultieren in Abzügen.

Trainer können einen Turner aus dem Weg der anderen Turner ziehen ohne dafür einen Abzug zu bekommen, vorausgesetzt der Turner hat seine Ladung zuerst abgeschlossen. Wenn der Turner versehentlich nach der Landung in den Trainer springt, der Trainer aber passiv ist und er das Gleichgewicht des Turners nicht korrigiert, gibt es keinen Abzug für Trainerhilfe. Es gibt einen Unterschied zwischen Trainerhilfe und Hilfe des Trainers, die dem Turner ermöglicht ein Element zu schaffen.

Der maximale Abzug wird verwendet wenn der Trainer dem Turner hilft das Element zu schaffen (1.5) wird nur dann abgezogen wenn der Trainer dem Turner dabei hilft das Element zu schaffen.

Dieser Abzug wird gemacht wenn der Turner ohne den Trainer nicht fähig wäre das Element so auszuführen, dass er einen Schwierigkeitswert dafür erhält, oder der Trainer dafür sorgt, dass das Element gültig ist.

Das ist zB. wenn:

- der Trainer bei Unterrotation oder fehlender Höhe den nötigen Schwung gibt, ohne den es sonst zu einer Landung führen würde die nicht zuerst auf den Füßen wäre.
- frühes* hineingreifen und unterstützen das Element für den Turner zu ermöglichen in hauptsächlich Doppelsalti (inklusive TSU).
* Die Hilfe wird meist im ersten Salto oder direkt nach dem Absprung oder dem Abdruck vom Sprungtisch gegeben.

Der Abzug (von 1.5) wird nicht gemacht wenn der Trainer hilft, der Turner aber trotzdem nicht zuerst auf den Füßen landet.

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Tumbling und Trampolin Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
- Abzug pro Turner für Berühren				0.8
- Für nicht Handeln in gefährlichen Situationen, meist im Fall von großem Risiko schwerer Verletzungen (Nacken, Rücken, Wirbelsäule)	pro Turner / jedesmal			1.5
- Dem Turner helfen das Element zu schaffen (Kein Schwierigkeitswert)				1.5

2.7 Fluß (0.1)

Fluß (Zeit zwischen den einzelnen Turnern) muss zwischen allen Turnern gleichmäßig sein. Mindestens zwei Turner müssen gleichzeitig in Bewegung sein, jedoch darf der nachfolgende Turner das erste Element erst dann beginnen, wenn der vorherige das letzte Element beendet hat.

- ungleichmässiger Fluß/kein Fluß	pro Turner jedesmal	X		
-----------------------------------	------------------------	---	--	--

2.8 Gemeinsames zurück joggen während den Runden (0.4)

Die Turner müssen nach den ersten beiden Runden gemeinsam zur Startposition zurück joggen.

- Nicht zurück joggen	pro Team für jede Runde			0.4
- Nicht gemeinsam				

2.9 Spezielle Abzüge

2.9.1 Durchlaufen (3.0)

Das Durchlaufen eines Turners ohne Ausführung eines gültigen Elements, resultiert in einem Abzug. (z.B. Dreifachsalto mit blinder Landung am Trampolin) In diesem Fall werden keine anderen Ausführungsabzüge vorgenommen.

- Durchlaufen	pro Turner			3.0
---------------	------------	--	--	-----

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Tumbling und Trampolin Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
--------------------------------------	--------------------	------------	------------	-----------------

2.9.2 Falsche Anzahl der Turner (3.0 pro fehlendem/zusätzlichem Turner)

Wenn zu wenig oder zu viel Turner in einer Runde turnen oder in Mixed Teams die Anzahl von Männern und Frauen nicht identisch ist, wird ein Abzug vorgenommen.

- Falsche Anzahl der Turner

Mehr als 6 oder weniger als 6 Turner	pro falscher Anzahl der Turner			3.0
Weniger oder mehr als 3 Männer oder 3 Frauen in einem Mixed Team				

Beispiele: 2 Männer und 4 Frauen bekommen den Abzug $1 \times 3.0 = 3.0$ (eine Frau sollte durch einen Man ersetzt werden.)
 5 Männer und 1 Frau bekommen den Abzug $2 \times 3.0 = 6.0$ (zwei Frauen sollten durch 2 Männer ersetzt werden.)
 3 Männer und 2 Frauen bekommen den Abzug $1 \times 3.0 = 3.0$ (eine Frau fehlt)

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Tumbling

Tumbling Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
-----------------	-------------	-----	-----	----------

3.1 Körperpositionen für Elemente außer Salti (0.2)

Elemente wie Rondat, Flick Flack und Überschlag (außer Salti) müssen mit klaren und definierten Körperpositionen geturnt werden, mit geschlossenen und gestreckten Füßen und Beinen, und gestreckten Zehen. Es ist möglich Abzüge für beides, Kopf- und Fußfehler, zu machen.

- Hüft- und Kniewinkelfehler	pro Turner/ Element	X	X	
- Geöffnete/überkreuzte Beine, Fuß- und Kopffehler		X		
- Gebeugte Arme (>90°)		X		
- Kopf- und Schulterfehler		X	X	

3.2 Dynamik (0.3)

Der Turner soll die Dynamik (Schwung) bis zur Landung halten. Sie soll gleichbleiben oder sich steigern. Die kinetische Energie kann zwischen Rotation, Geschwindigkeit und Höhe übertragen werden. Für Verlust der Dynamik können kleine, mittlere oder große Abzüge, maximal 0.3 wenn der Turner fast stehenbleibt, gemacht werden.

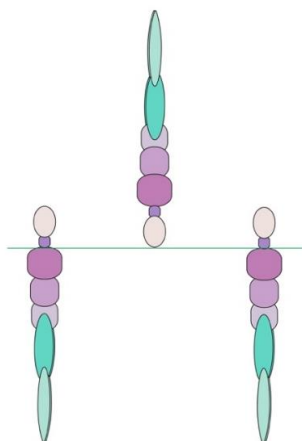
- Verlust der Dynamik	pro Turner	X	X	X
-----------------------	------------	---	---	---

3.3 Höhe des Vorwärts- Abschlussaltos (0.2)

Als Richtlinie gilt: Die geforderte Höhe des Elements wird gemessen an der Oberkante des Kopfes im höchsten Punkt des Strecksaltos, wenn der Turner auf dem Kopf steht.

Die Höhe des Saltos sollte nicht niedriger sein als Schulterhöhe des stehenden Turners wenn sein Körper im höchsten Punkt des Saltos auf dem Kopf steht. Die Höhe im Stand wird von der Oberkante der Landematte gemessen.

- Zu niedrig	pro Turner/ Element		X	
--------------	------------------------	--	---	--



UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

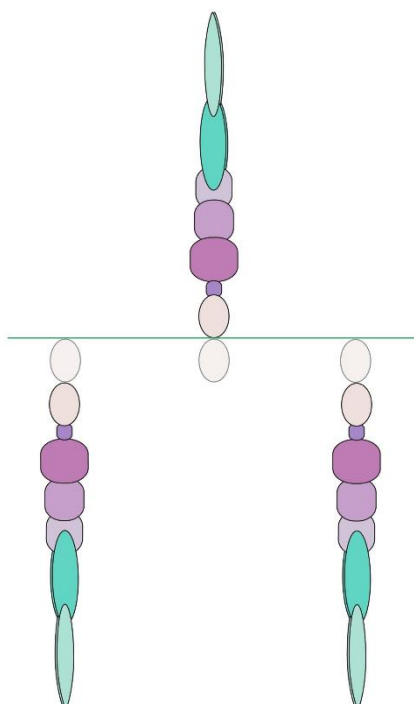
Tumbling Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
-----------------	-------------	-----	-----	----------

3.4 Höhe des Rückwärts- Abschlussaltos (0.2)

Als Richtlinie gilt: Die geforderte Höhe des Elements wird gemessen an der Oberkante des Kopfes im höchsten Punkt des einfachen Strecksaltos wenn der Turner auf dem Kopf steht. Für Doppel- und Dreifachsalti gilt dieselbe Höhe für den Schwerpunkt des Turners.

Der Kopf des Turners muss einen Kopf über dem Kopf des stehenden Turners sein. Die Höhe im Stand wird an der Oberkante der Landematte gemessen.

- Zu niedrig	pro Turner		X	
--------------	------------	--	---	--



3.5 Länge des Abschlussaltos (0.1)

Die maximale Länge des Saltos ist die Höhe des Saltos.

- Zu lang	pro Turner	X		
-----------	------------	---	--	--

3.6 Landung des letzten Elements in der Landezone (0.3)

Die Turner müssen das letzte Element in der Landezone landen. Das Tape, das Landezone und Anlaufbahn verbindet, zählt zur Landezone. Mindestens ein Teil beider Füße muss die Landezone berühren.

- Nicht landen des letzten Elements in der Landezone	pro Turner			X
--	------------	--	--	---

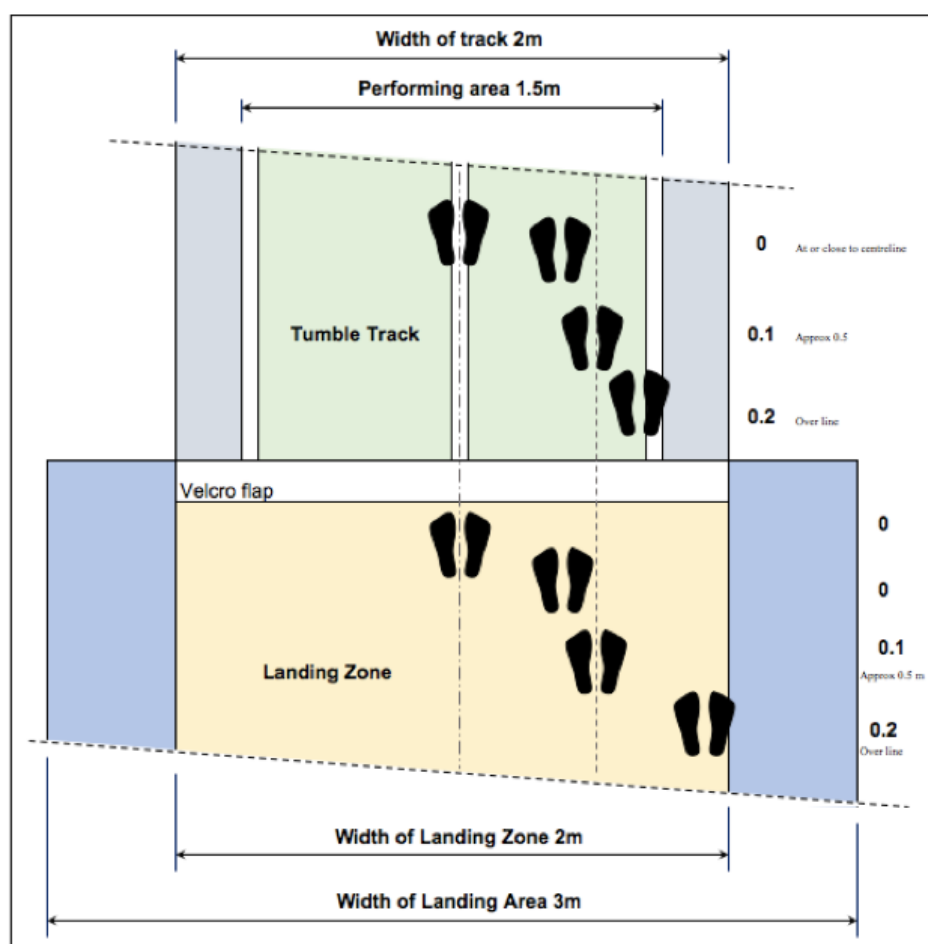
UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Tumbling Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
-----------------	-------------	-----	-----	----------

3.7 Turnen entlang der Mittellinie (0.2)

Elemente müssen entlang der Mitte der Tumblingbahn und der Landezone geturnt werden. Der Abzug kann für beide Fehler gemacht werden, für nicht entlang turnen auf der Mittellinie der Tumblingbahn und für nicht landen auf der Mittellinie der Landezone (max 0.2).

- Für nicht entlang der Mittellinie turnen	pro Turner	>0.5 m	Außerhalb der Begrenzung der Landezone (>1.0 m)	
--	------------	--------	---	--



3.8 Spezielle Abzüge (2.0)

Wenn ein Turner weniger gültige Elemente in einer Serie als gefordert turnt (normal drei), wird ein Abzug vorgenommen. Im Juniorenwettbewerb, bei dem eine Runde mit nur zwei Elementen geturnt werden darf, wird der Abzug für fehlendes Element dann gemacht, wenn weniger als zwei Elemente in dieser Serie geturnt werden.

- Fehlendes Element in Serie	pro fehlendes Element			1.0
------------------------------	-----------------------	--	--	-----

UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

4 Trampolin

Trampolin Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
------------------	-------------	-----	-----	----------

4.1 Kontakt mit dem Sprungtisch (0.6)

Zum Zeitpunkt des Verlassens des Sprungtischs muss die Körperposition gestreckt sein. Dies wird abgezogen bei weniger als 135° (Schulter, Hüfte, Knie).

Es muss außerdem ein gut ersichtlicher Abdruck der Hände vom Sprungtisch erfolgen. Kein Abdruck oder den Sprungtisch nur mit den Händen berühren, wird den maximalen Abdruck zur Folge haben.

Der Abdruck in Überschlag/Tsukahara ermöglicht es die Geschwindigkeit der Horizontalen in die andere Richtung, also in die Höhe umzuwandeln. Der Schwerpunkt des Körpers wird angehoben und dadurch der Weg des Körpers geändert.

<ul style="list-style-type: none"> - Nicht gestreckte Körperposition - Zu wenig Abdruck vom Sprungtisch - Kein Abdruck vom Sprungtisch 	pro Turner		X X	0.4
---	------------	--	--------	-----

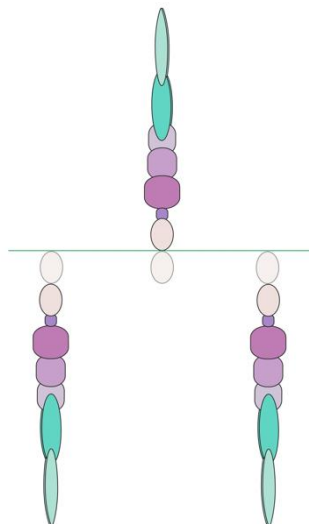
4.2 Höhe des Saltos (0.2)

Als Richtlinie gilt: Die richtige Höhe des Elements wird gemessen an der Oberkante des Kopfes im höchsten Punkt des einfachen Strecksaltos wenn der Turner auf dem Kopf steht. Für Doppel- und Dreifachsalti gilt dieselbe Höhe für den Schwerpunkt des Turners.

Salti sollen einen Kopf höher als die Kopfhöhe des Turners im Stand sein. Die Höhe im Stand wird gemessen von der Oberkante der Landematte.

Die Anforderung an die Höhe gilt für Elemente mit und ohne Sprungtisch.

- Zu lang	pro Turner/ Element		X	
-----------	------------------------	--	---	--



UEG TeamGym Wertungsvorschriften 2017 - 2021

Trampolin Fehler	Applikation	0.1	0.2	0.3/mehr
------------------	-------------	-----	-----	----------

4.3 Länge des Saltos (0.1)

Die maximale Länge des Saltos ist die Höhe des Saltos. Die Anforderungen an die Weite der Elemente ist dieselbe bei Elementen mit und ohne Sprungtisch.

- Zu lang	pro Turner	X		
-----------	------------	---	--	--

4.4 Landung auf der Mittellinie (0.2)

Elemente müssen in der Mittellinie der Landezone gelandet werden.

- Für nicht entlang der Mittellinie turnen	pro Turner	>0,5m	Außerhalb der Begrenzung der Landezone (>1.0m)	
--	------------	-------	--	--

