

Code of Points 2025-2028

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG (STAND 13. SEPTEMBER 2024)

mit Änderungen aus dem Intercontinental Judges Course 30. November 2024

Inhaltsverzeichnis

TEIL I 4

Code of Points Trampolin 6

A. Allgemeines	6
1. Einzelwettkämpfe	6
2. Mannschaftswettkämpfe	7
3. Synchronwettkämpfe	8
4. Übungen	9
5. Kleiderordnung für Athleten und Hilfestellung	9
6. Wettkampfkarten	10
7. Geräteausstattung	11
8. Sicherheitsanforderungen	11
9. Protokoll und Sekretariat	11
10. Oberkampfgericht und Schiedsgericht	11
B. Wettkampfverfahren	11
11. Einturnen	11
12. Übungsbeginn	11
13. Anforderungen an die Körperhaltung während eines Übungsteils *	12
14. Wiederholen von Übungsteilen	12
15. Übungsabbruch	14
16. Abschluss der Übung	14
17. Wertung	15
C. das Kampfgericht	17
18. Das Kampfgericht	17
19. Aufgaben des Wettkampfleiters	18
20. Aufgaben der Haltungskampfrichter (E1 - E6)	18
21. Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (D7 - D8)	21
22. Aufgaben der HD-Kampfrichter	21

Code of Points Tumbling 24

A. Allgemeines	24
1. Einzelwettkämpfe	24
2. Mannschaftswettkämpfe	25
3. Übungen	26
4. Kleiderordnung für Athleten	27
5. Wettkampfkarten	28

6.	Ausrüstung	28
7.	Sicherheitsanforderungen.....	28
8.	Protokoll und Sekretariat	28
9.	Oberkampfgericht und Schiedsgericht.....	28
B.	Wettkampfverfahren	28
10.	Einturnen.....	28
11.	Übungsbeginn	28
12.	Anforderungen an die Körperposition während eines Elements.....	29
13.	Wiederholung von Elementen	29
14.	Übungsabbruch	29
15.	Abschluss der Übung.....	30
16.	Wertung	30
C.	Das Kampfgericht	32
17.	Das Kampfgericht	32
18.	Aufgaben des Wettkampfleiters	32
19.	Aufgaben der Haltungskampfrichter (E1 - E6)	33
20.	Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (D7 - D8).....	35
	Code of Points Doppel- Mini-Trampolin	36
A.	Allgemeines	36
1.	Einzelwettkämpfe	36
2.	Mannschaftswettkämpfe	37
3.	Übungen.....	39
4.	Kleiderordnung für und Hilfestellungen.....	39
5.	Wettkampfkarten.....	40
6.	Geräteausstattung	41
7.	Sicherheitsanforderungen.....	41
8.	Protokoll Und Sekretariat.....	41
9.	Oberkampfgericht und Schiedsgericht.....	41
B.	Wettkampfverfahren	41
10.	Einturnen.....	41
11.	Übungsbeginn	41
12.	Anforderungen an die Körperposition während eines Elements.....	41
13.	Wiederholung von Elementen	42
14.	Übungsabbruch	42
15.	Abschluss der Übung.....	42
16.	Wertung	43
C.	Das Kampfgericht	44
17.	Das Kampfgericht	44
18.	Aufgaben des Wettkampfleiters	45
19.	Aufgaben der Haltungskampfrichter (E1 - E6)	45
20.	Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (D7 - D8).....	47

TEIL II - Anhänge	48
A. Zeichnungen	48
B. Schwierigkeitsberechnung Trampolin – Prinzipien	53
C. Schwierigkeitswertung im Trampolinturnen – Beispiele	54
D. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling	57
E. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling – Positionsbonus	57
F. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling – Schraubenwert	57
G. Schwierigkeitswerte im Tumbling – Beispiele	58
H. Schwierigkeitswerte im Tumbling	58
I. Schwierigkeitswertung beim Doppel-Mini-Tramp – Beispiele	59
J. Numerisches System der FIG – Trampolinturnen und DMT	60
K. Symbole der FIG – Tumbling	60
L. FIG Bezeichnungen	61
M. Beispiele zu den Berechnungen und Rundungen	62
N. Ausfall der elektronischen Systeme	63

TEIL I

Trampolinturnen setzt sich aus vier Kategorien zusammen: Trampolin Einzel, Synchron Trampolin, Tumbling und Doppel-Mini-Trampolin.

VORWORT

Diese Wettkampfbestimmungen wurden vom FIG-Exekutivausschuss genehmigt und sind ab 1. Januar 2025 gültig. Sie sind bindend für alle Trampolinwettkämpfe und -meisterschaften, die von der Fédération Internationale de Gymnastique (FIG) sanktioniert sind.

Diese Wettkampfbestimmungen dienen als Basis für Wettkämpfe aller Stufen. Wettkämpfe im Junior- und Altersklassen-Bereich folgen ebenfalls speziellen Regeln (siehe Junior- und WAGC-Regeln).

Nationale Verbände können die Bestimmungen für inländische Wettkämpfe und Lehrgänge anpassen, wenn es für die Entwicklung der Sportart in dem jeweiligen Land sinnvoll ist.

Folgende Dokumente sollten in Verbindung mit diesen Wettkampfbestimmungen betrachtet werden:

- Kampfrichterleitfaden mit Interpretationen der aktuellen Wettkampfbestimmungen
- FIG Technische Regularien, Abschnitt 1
- FIG Technische Regularien, Abschnitt 4, Spezielle Regeln für Trampolinturnen
- FIG Allgemeine Kampfrichterregularien und FIG Kampfrichterregularien – speziell für Trampolinturnen
- Regularien für die FIG Junior und Altersklassen Wettkämpfe (WAGC)
- Regularien für die FIG Weltcup Wettkämpfe und Serien im Trampolinturnen, Tumbling und Doppel-Mini-Trampolin
- FIG Gerätenormen, Abschnitt 2.5 Trampolinturnen

Im Falle von Widersprüchen zwischen diesen Wettkampfbestimmungen und den Technischen Regularien gelten die Technischen Regularien vorrangig.

Im Falle von Widersprüchen zwischen diesen Wettkampfbestimmungen und anderen FIG-Regularien oder Vorschriften, wie z.B. den Regularien für World-Cups, Junior-Wettkämpfen und WAGC, gelten die vorliegenden Wettkampfbestimmungen vorrangig.

Deutsche Übersetzung von Anke Dannenberg und Simone Stöhr. (Fehlerhinweise und Anregungen zur deutschen Übersetzung bitte an adannen@gmx.de)

DANKSAGUNG DER FIG

Alle Mitglieder des Technischen Komitees der FIG für Trampolinturnen trugen zur Erstellung der 2025-2028 Trampolin-Wettkampfbestimmungen bei.

Präsident	Herr Christophe Lambert	FRA
1. Vizepräsident	Frau Tetiana Shuyska	UKR
2. Vizepräsident	Herr Miguel Vincente	ESP
Mitglied	Herr Dmitri Poliaroush	BLR
Mitglied	Herr Shinya Muto	JPN
Mitglied	Frau Mariela Stoycheva	BUL
Mitglied	Herr Liu Xing	CHN
Athletenvertreter	Frau Rossanagh MacLennan	CAN

ABKÜRZUNGEN UND DEFINITIONEN

Die folgenden Abkürzungen und Definitionen werden im CoP verwendet:

FIG	International Gymnastics Federation	Weltverband für Turnsportarten
TRA-TC	FIG Trampoline Technical Committee	Internationales Technisches Komitee Trampolinturnen
FIG events	Olympische Spiele, Weltmeisterschaften, Weltspiele, Weltcups und spezielle Wettkämpfe, erstellt von der FIG	
Trampoline Gymnastics	Trampolinturnen meint alle Disziplinen: Trampolin Einzel, Synchron Trampolin, Tumbling und Doppel-Mini-Trampolin	
CJP	Chair of Judges' Panel	Wettkampfleiter
CoP	Code of Points	Wettkampfberegularien
DMT	Double Mini-Trampoline	Doppel-Mini-Trampolinturnen
OG	Olympic Games	Olympische Spiele
SYN	Synchronised Trampoline	Synchronturnen
TR	Technical Regulations	Technische Bestimmungen
TRA	Trampoline	Trampolinturnen (Disziplin Einzel)
TUM	Tumbling	Tumbling
Wch	World Championships	Weltmeisterschaften
ToF	Time of Flight	Flugzeit
TMD	Time Measurement Device	ToF-Maschine
HDMD	Horizontal Displacement Measurement Device	HD-Maschine
NF	National Federation	Nationaler Verband

- Worte, die in Einzahl benutzt werden, gelten auch für Mehrzahl und umgekehrt.
- Worte, die das männliche Geschlecht bezeichnen, umfassen ebenso das weibliche Geschlecht.

Offizielle Adressen für alle Anliegen

Fédération Internationale de Gymnastique
Avenue de la Gare
CH-1003 Lausanne
SWITZERLAND

Telephone: +41.21.321.55.10
Fax: +41.21.321.55.19
E-mail: info@fig-gymnastics.org
Internet: <http://www.fig-gymnastics.com>



Code of Points

TRAMPOLIN

gültig ab dem 1.1.2025

A. ALLGEMEINES

Eine Trampolin-Übung besteht aus zehn (10) Übungsteilen und sollte eine Variation aus Vorwärts- und Rückwärtssalti mit und ohne Schrauben beinhalten. Die Übung sollte ein gutes Maß an Form, Haltung, Höhe, Beständigkeit der Höhe und Öffnung bei jedem Sprung zeigen, um die perfekte Kontrolle des Körpers während der Flugphase zu demonstrieren, **während das Wandern über das Trampolintuch soweit möglich reduziert wird**. Sie wird charakterisiert durch hohe, gleichbleibend rhythmische Rotations-Sprungelemente von den Füßen auf die Füße oder von den Füßen zum Rücken, Bauch oder Sitz, ohne dabei durch Strecksprünge unterbrochen zu werden.

1. EINZELWETTKÄMPFE

- 1.1. Trampolin-Wettkämpfe - egal ob Einzel- oder Synchronwettkämpfe - setzen sich aus Qualifikation und Finale gemäß folgender Struktur zusammen.

Wettkampf-Phase	Welche Athleten?	Welche Übungen?	Startreihenfolge
Qualifikation 1	alle	2 Übungen, die beste wird gewertet	gemäß Auslosung
Qualifikation 2	Top 24, bei 48 oder mehr Athleten Top 16 bei 32-47 Athleten Entfällt bei weniger als 32 Athleten Maximal 3 Athleten pro nationalen Verband	1 Übung	gemäß Auslosung
Finale 1	Top 8, maximal 2 Athleten pro nationalen Verband	1 Übung	gemäß Rangfolge und Auslosung
Team-Finale	Top 8, bei 12 oder mehr Teams Top 5 bei weniger als 12 Teams	1 Übung pro Turner	Rangfolge

1.1.1. Bei Junior- und Altersklassen-Wettkämpfen werden beide Übungen in der Qualifikation zum Gesamtergebnis des Athleten zusammengerechnet. Die erste Übung beinhaltet spezielle Anforderungen, die in den Junior- und WAGC-Regeln beschrieben sind. Die zweite Übung kann frei zusammengestellt werden.

1.1.2. Nationale Verbände können eine Pflichtübung anstelle einer ersten Übung mit Pflichtelementen bei Wettkämpfen in ihrer Zuständigkeit vorschreiben.

1.2. Qualifikationsrunde (Vorkampf)

1.2.1. Die Qualifikation wird in zwei Runden unterteilt: In der Qualifikation 1 (Q1) starten alle gemeldeten Athleten, in der Qualifikation 2 (Q2) geht nur noch ein Teil der Athleten/**Paare** an den Start. Die Anzahl ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Athleten **zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses**:

- 1 - 31 Meldungen keine Q2
- 32 - 47 Meldungen Q2 mit 16 Athleten/**Paaren**
- 48 und mehr Meldungen Q2 mit 24 Athleten/**Paaren**

1.2.2. Q1 besteht aus zwei (2) frei wählbaren Übungen. Der höchste Wert der beiden Übungen bestimmt



über die Qualifikation für Q2 bzw. für das Finale (siehe TR Art.1).

Der Athlet/das Paar kann entscheiden, ob er/sie die zweite Übung turnen oder nicht. Wird die zweite Übung nicht geturnt, erhält der Athlet/das Paar null (0) Punkte für diese Übung.

1.2.3. Die Startreihenfolge in der Qualifikation (Q1) wird direkt nach dem definitiven Meldeschluss ausgelost.

1.2.4. Die Athleten werden möglichst gleichmäßig in Gruppen mit maximal zwölf (12) Athleten eingeteilt. Jede Gruppe turnt ihre zwei (2) Übungen in Q1, bevor die nächste Gruppe startet. Wenn die Anzahl der Athleten kein Vielfaches von zwölf (12) ist, haben die ersten Gruppen einen Athleten mehr als die anderen:

Anzahl Athleten	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5
48	12	12	12	12	
49	10	10	10	10	9
51	11	10	10	10	10
53	11	11	11	10	10

1.2.5. Die 16 oder 24 Plätze für Q2 oder die acht (8) Plätze für das Finale, falls es kein Q2 gibt, werden gemäß des Rankings in Q1 vergeben.

1.2.6. Die Teilnahme an Q2 wird auf drei (3) Athleten bzw. zwei (2) Paare pro nationalen Verband beschränkt.

1.2.7. In Q2 wird jede Gruppe gelost und hat entweder acht (8) oder zwölf (12) Athleten. Die Athleten starten mit dem Wert von null Punkten. In Q2 zeigen die Athleten eine frei wählbare Übung.

1.2.8. Die acht (8) Plätze werden entsprechend der finalen Punktzahl entweder aus Q1 (bei weniger als 32 Meldungen) oder aus Q2 (bei 32 oder mehr Meldungen zum definitiven Meldeschluss) vergeben.

1.2.9. Die Teilnahme am Finale wird auf maximal zwei (2) Athleten bzw. ein (1) Paar pro nationalen Verband beschränkt.

1.3. Finale

1.3.1. Die Startreihenfolge im Finale wird ausgelost.

Turner im Ranking auf den Plätzen 5 bis 8 nach Q2 werden auf die Startplätze 1 bis 4 gelost.

Turner im Ranking auf den Plätzen 1 bis 4 nach Q2 werden auf die Startplätze 5 bis 8 gelost.

1.3.2. Im Finale zeigen die acht (8) Athleten eine frei wählbare Übung. Die Athleten starten mit dem Wert von null Punkten.

1.3.3. Sieger ist der Athlet mit der höchsten Punktzahl im Finale.

1.3.4. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).

2. MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE

2.1. Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei (3) und maximal vier (4) Athleten pro Wettkampf (Männer oder Frauen).

2.2. Qualifikation

2.2.1. Q1 ist gleichzeitig die Qualifikation für das Mannschaftsfinale.

2.2.2. Das Mannschaftsresultat wird nach Q1 als Summe aus den höchsten drei (3) Werten der Mannschaftsmitglieder über beide Übungen in Q1 berechnet. Es kommt nur eine Übung pro Turner in die Mannschaftswertung.

2.3. Finale

2.3.1. Die Anzahl der Mannschaften im Team Finale bestimmt sich durch die Anzahl der gemeldeten Mannschaften zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses:

- Bei zwölf (12) oder mehr gemeldeten Mannschaften qualifizieren sich die acht (8) besten Mannschaften gemäß des Rankings nach Q1 für das Team-Finale.



- Bei fünf (5) bis elf (11) gemeldeten Mannschaften qualifizieren sich die besten fünf (5) für das Team-Finale.
 - Bei vier (4) oder weniger gemeldeten Mannschaften findet kein Team-Finale statt.
- 2.3.2. Im Finale besteht eine Mannschaft aus drei (3) Athleten. Jeder Athlet turnt eine Übung.
- 2.3.3. Das Team Finale besteht aus drei (3) Runden mit jeweils einem Athleten pro Mannschaft. Die Reihenfolge innerhalb der (3) Runden ergibt sich aus der Mannschafts-Platzierung in der Qualifikation. Der erste Athlet der Mannschaft mit dem 8. oder 5. Platz nach der Qualifikation, abhängig von der Anzahl der Mannschaften, beginnt. Als nächstes turnt der erste Athlet aus der 7. oder viert-platzierten Mannschaft usw.
- 2.3.4. Jeder nationale Verband nominiert seine drei Athleten in der Startreihenfolge, in der sie im Finale antreten werden, spätestens zwei (2) Stunden vor dem Team-Finale.
- 2.3.5. Das Team-Ergebnis wird durch die Summe der Ranglisten-Punkte (10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1) bestimmt, welche die Teams in jeder Runde erreichen können gemäß folgender Regel:

Mannschaften im Finale	Platz							
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
8 Mannschaften	10	8	6	5	4	3	2	1
5 Mannschaften	10	8	6	5	4			

Das Team mit den meisten Ranglisten-Punkten gewinnt.

- 2.3.6. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).
- 2.4. All Around-Mannschaftsfinale
- Eine Mannschaft besteht aus je einem (1) weiblichen und männlichen (1) Athleten/Pair der folgenden Kategorien
- Trampolin Einzel
 - Trampolin Synchron
 - Tumbling
 - Doppel-Mini-Trampolin
- 2.4.1. Qualifikation
- 2.4.1.1. Q1 gilt gleichzeitig als Qualifikation für das All-Around-Mannschaftsfinale.
- 2.4.1.2. Das Mannschaftsergebnis berechnet sich aus der Summe der höchsten Werte, die ein Athlet in jeder Kategorie und in jedem Geschlecht erreicht hat.
- 2.4.2. Finale
- 2.4.2.1. Die fünf (5) Mannschaften mit der höchsten Platzierung in Q1 qualifizieren sich für das Mannschaftsfinale
- 2.4.2.2. Mannschaften bestehen im Finale aus einem Athleten pro Nation, Kategorie und Geschlecht. Jeder Athlet turnt eine Übung.
- 2.4.2.3. Siehe Durchführung in TR Abschnitt 4
- 2.4.2.4. Die Mannschaftsergebnisse werden durch die Summe der Ranglistenpunkte (10, 8, 6, 5 und 4), die die Mannschaft in jeder Runde erreicht, bestimmt. Sieger wird die Mannschaft mit den meisten Ranglistenpunkten im Mannschaftsfinale.
- 2.4.3. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).

3. SYNCHRONWETTKÄMPFE

- 3.1. Synchron-Wettbewerbe:



- 3.1.1. Männer Synchron-Wettbewerbe mit Paaren bestehend aus zwei (2) Männern.
- 3.1.2. Frauen Synchron-Wettbewerbe mit Paaren bestehend aus zwei (2) Frauen.
- 3.1.3. Mixed Synchron-Wettbewerbe können in das offizielle Wettkampf-Programm von internationalen Wettkämpfen aufgenommen werden. Es turnen Paare bestehend aus einer (1) Frau und einem (1) Mann.
- 3.2. Ein Athlet darf nur in einem (1) Frauen- oder einem Männer-Synchronpaar und in einem (1) Mixed-Synchronpaar starten. Die Teilnahme an Mixed-Synchron-Wettbewerben ist offen für alle Athleten, auch denen, die bereits im Frauen- oder Männer-Synchron gestartet sind.
- 3.3. Die Synchronpartner müssen dasselbe Übungsstück zur selben Zeit ausführen (siehe auch § 15.1.9.1) und in dieselbe Richtung blickend starten. Schrauben müssen nicht in dieselbe Schraubrichtung ausgeführt werden.
- 3.4. Ein Synchron-Wettkampf folgt demselben Format wie der Einzelwettkampf: Q1, Q2 und Finale, wie in §1 beschrieben. Die Sieger werden bestimmt durch den Wert, der im Finale erreicht wurde.
- 3.5. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).

4. ÜBUNGEN

- 4.1. Jede Übung besteht aus zehn (10) Übungsstücken
 - 4.1.1. Für Junior- und Altersklassen-Wettkämpfe gilt: Die erste Übung in der Qualifikationsrunde schließt sowohl frei wählbare Übungsstücke als auch spezielle Anforderungen ein. Die Reihenfolge, in der die Übungsstücke ausgeführt werden, kann vom Athleten festgelegt werden. Bei dieser Übung zählen nur die Haltungswerte, der HD-Wert und der ToF-Wert.
 - 4.1.1.1. Änderungen der speziellen Anforderungen werden vom Trampolinfachausschuss (TRA-TC) durch das FIG-Büro mindestens ein (1) Jahr vor der nächsten WAGC oder Junioren-Weltmeisterschaften veröffentlicht und gelten dann ab dem 1. Januar des Jahres, in dem diese Meisterschaften stattfinden. „FIG-Junior and WAGC Rules“ heißt das Dokument, in dem diese Regeln beschrieben sind.
 - 4.1.2. Bei Wettkämpfen der Erwachsenen sind alle Übungen Kürübungen.
- 4.2. Bei allen Übungen im Einzelwettkampf werden die Werte für Haltung, HD, ToF, Schwierigkeit sowie die Straf-abzüge zum Gesamtwert aufaddiert. Bei allen Übungen im Synchronwettkampf werden die Werte für Haltung, HD, Synchronität, Schwierigkeit sowie die Straf-abzüge zum Gesamtwert aufaddiert.
- 4.3. Zweite Versuche bei Übungen sind nicht erlaubt
 - 4.3.1. Wird ein Athleten offensichtlich in einer Übung gestört (fehlerhafte Ausrüstung, erheblicher externer Einfluss o.ä.), kann der Wettkampfleiter eine Übungswiederholung erlauben. Die Kleidung eines Athleten zählt nicht als "Ausrüstung".
 - 4.3.2. Zuschauerlärm, Applaus und ähnliches werden normalerweise nicht als Störung angesehen, es sei denn, die Kommunikation in einem Synchronpaar wird dadurch gestört.

5. KLEIDERORDNUNG FÜR ATHLETEN UND HILFESTELLUNG

- 5.1. **Männliche Athleten**
 - Ärmelloses oder kurzärmeliges Turntrikot
 - kurze oder lange Turnhose
 - Weiße Trampolinschuhe und/oder Socken und/oder Fußbekleidung in derselben Farbe der langen Turnhose
- 5.2. **Athleteninnen**
 - Turntrikot oder Ganzkörperturnanzug mit oder ohne Ärmel (muss eng am Körper anliegen)
 - Lange Strumpfhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
 - Kurze enge Turnhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
 - Kopfbedeckung darf getragen werden (muss eng am Körper anliegen)
 - Jegliche andere "Bekleidung", die nicht eng am Körper anliegt, ist nicht erlaubt
 - Aus Sicherheitsgründen ist es nicht erlaubt, das Gesicht zu bedecken.
 - Trampolinschuhe und/oder weiße Fußbekleidung



- Der Ausschnitt an der Vorder- und Rückseite des Trikots/Ganzkörperanzugs muss korrekt sein, ein Ausschnitt ist optional, darf aber nicht über die Hälfte des Brustbeins und nicht weiter als bis zur Unterlinie der Schulterblätter hinausragen. Trikots/Ganzkörperanzüge können mit oder ohne Ärmel sein. Die Breite der Schulterträger muss min. 2 cm betragen. Der Beinausschnitt des Trikots darf nicht über den Hüftknochen hinausragen (Maximum). Die Beinlänge des Trikots darf die horizontale Linie um das Bein, die nicht mehr als 2 cm unterhalb der Gesäßbasis verläuft, nicht überschreiten. Trikots mit Spitzenanteil müssen gefüttert werden (vom Rumpf bis zur Brust).
- 5.3. Die Haare sollten sicher am Kopf zusammengebunden werden. Offene Haare sind das Risiko des Athleten. Es kann ein Sicherheitsrisiko darstellen und auch zum Übungsabbruch gemäß § 15.1.6 führen.
- 5.4. Das Tragen von Schmuck oder Uhren ist während des Wettkampfs nicht erlaubt. Ringe ohne Schmucksteine können getragen werden, wenn sie abgeklebt werden. Tape oder andere Stützelemente dürfen keinen wesentlichen Kontrast zur Hautfarbe bilden. Die Unterwäsche darf nicht sichtbar sein.
- 5.5. Jeder Verstoß gegen § 5.1, § 5.2 und § 5.4 kann zu einem Strafabzug von **0,2 Punkten** führen, der vom Wettkampfleiter vom Gesamtwert jeder Übung abgezogen wird, in der der Verstoß begangen wird. Ein erheblicher Verstoß kann zur Disqualifikation von der Runde führen, in der der Verstoß begangen wird. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
- 5.6. **Mannschaften**
Mitglieder einer Mannschaft oder eines Synchronpaares müssen die gleiche Wettkampfbekleidung, identisch in Farbe und Design, tragen. Ansonsten kann dies zur Disqualifikation der Mannschaft bzw. des Synchronpaares vom jeweiligen Wettkampf führen. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter. **Synchronpartner müssen beide entweder kurze oder lange Hosen tragen. Das nationale Emblem muss das gleiche sein.**
- 5.7. **Nationale Identifikation oder Verbandseblem**
Bei FIG-Wettkämpfen muss ein nationales Emblem oder anderweitige nationale Identifikation getragen werden (gemäß der FIG-Regularien für Kleidung und Öffentlichkeitsarbeit), sonst gibt es einen Strafabzug vom Wettkampfleiter von **0,2 Punkten**, der vom Gesamtwert jeder Übung abgezogen wird, in der der Regelverstoß begangen wird.
- 5.8. **Hilfestellungen / Trainer**
Hilfestellungen: Trainingsanzug oder kurze Hose und T-Shirt sowie Turnschuhe.
Trainer: National-Trainingsanzug oder kurze Hose und T-Shirt sowie Turnschuhe.
Hüte oder Kappen sind nicht erlaubt.

6. WETTKAMPFKARTEN

- 6.1. Die Übungsteile jeder Übung müssen mit Schwierigkeitswert für jedes Übungsteil und in der Reihenfolge, in der sie geturnt werden, auf die Wettkampfkarte geschrieben werden. **Wettkampfkarten können auf Papier oder elektronisch ausgefüllt werden.**
 - 6.1.1. Bei Junior- und Altersklassen-Wettkämpfen müssen alle Pflichtelemente auf der Wettkampfkarte mit einem Stern (*) gekennzeichnet werden.
 - 6.1.2. Bei Junior- und Altersklassen-Wettkämpfen werden für jedes fehlende Pflichtelement **zwei (2.0) Punkte** vom Schwierigkeitskampfrichter abgezogen. Solche Änderungen werden von den Schwierigkeitskampfrichtern auf der Wettkampfkarte vermerkt. (siehe § 21.8). **Im Falle eines Übungsabbruchs werden nur Strafpunkte für fehlende Pflichtelemente abgezogen, wenn es offensichtlich ist, dass diese in den verbleibenden Elementen nicht mehr geturnt werden können.**
 - 6.1.3. Falls eine Pflichtübung als erste Übung gefordert wird, führt jede Änderung zum Übungsabbruch.
- 6.2. Das numerische System der FIG muss verwendet werden, um die Übungsteile auf der Wettkampfkarte zu beschreiben, sonst wird die Wettkampfkarte nicht akzeptiert (siehe TRA-Tabelle der Schwierigkeitsgrade).
- 6.3. Das örtliche Organisationskomitee bestimmt, wann und wo die Wettkampfkarten eingereicht werden müssen. Hält sich ein Athlet nicht an diese Vorgaben, kann er vom Wettkampf ausgeschlossen werden. Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass die Wettkampfkarten den Schwierigkeitskampfrichtern mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn vorliegen.
- 6.4. Alle Änderungen von Übungsteilen werden von den Schwierigkeitskampfrichtern auf der Wettkampfkarte vermerkt.



7. GERÄTEAUSSTATTUNG

- 7.1. Siehe FIG-Normen für Trampolin, Tumbling und Doppel-Mini-Tramp

8. SICHERHEITSANFORDERUNGEN

- 8.1. Siehe Technischen Regularien, Abschnitt 4.

9. PROTOKOLL UND SEKRETARIAT

- 9.1. Ein zugelassenes Computerprogramm muss für das Aufzeichnen und Anzeigen der Ergebnisse verwendet werden.
- 9.2. Für FIG-Wettkämpfe gilt: Eine vollständige Kopie der Ergebnisse muss an den Generalsekretär der FIG gesandt werden.
- 9.3. Pflichten des Sekretariates:
- 9.3.1. Einsammeln und Weitergabe der Wettkampfkarten gemäß § 6.3 sowie die Auslosung der Startreihenfolge (siehe auch § 1.1 § 1.2.3 und § 1.3.1).
 - 9.3.2. Beaufsichtigung der Protokollanten.
 - 9.3.3. Festlegung der Startreihenfolge für jede Übung sowie der jeweiligen Einturngruppen.
- 9.4. Pflichten des Protokolls:
- 9.4.1. Aufzeichnung der Werte für Haltung, HD, Synchronität, ToF und Schwierigkeit sowie aller Strafabzüge.
 - 9.4.2. Überprüfung und Kontrolle der Berechnungen auf Bewertungsformularen.
 - 9.4.3. Sicherstellung, dass die Werte aller Kampfrichter, Strafabzüge und der Gesamtwert für eine Übung angezeigt werden.
 - 9.4.4. Erstellen einer vollständigen Ergebnisliste, welche die Werte für Haltung, Schwierigkeit, HD, Synchronität und ToF, den gesamten Strafabzug für jede Übung, die Platzierung und das Gesamtergebnis enthält.

10. OBERKAMPFGERICHT UND SCHIEDSGERICHT

- 10.1. Siehe TR, Abschnitt 1.
- 10.2. Im Trampolinturnen wird bei Weltmeisterschaften, Olympischen Spielen, World Games und World Cups ein Oberkampfrichter eingesetzt.

B. WETTKAMPFVERFAHREN

11. EINTURNEN

- 11.1. Direkt vor jeder Wettkampfphase, mit Ausnahme des All-Around Mannschaftsfinals, werden jedem Athleten ein (1) Einturnen auf dem Wettkampfgerät mit maximal 45 Sekunden Einturnzeit gestattet. Das Einturnen erfolgt in der Startreihenfolge. Sobald alle Athleten ihr Einturnen beendet haben, beginnt der Wettkampf.
- 11.2. Die Einhaltung der Einturnzeit wird durch zwei (2) vom Wettkampfleiter bestimmte Kampfrichter überwacht. Die Zeitmessung wird durch die Kampfrichter gestartet, sobald der vorherige Athlet sein Einturnen beendet hat. Sie geben dem Athleten nach vierzig (40) Sekunden eine mündliche Warnung.
- 11.3. Falls ein Athlet diese Zeitbegrenzung überschreitet, wird der Wettkampfleiter einen Strafabzug von **0,2 Punkten** vom Gesamtwert der folgenden Übung vornehmen (siehe § 19.11).
- 11.4. Das Einturnen auf den Wettkampfgeräten während des Wettkampfes kann entfallen, wenn in einer benachbarten Halle mit einer Mindesthöhe von zehn (10) Metern, gleichwertige Geräte zur Verfügung stehen.

12. ÜBUNGSBEGINN

- 12.1. Jeder Athlet beginnt auf ein Zeichen des Wettkampfleiters.



- 12.2. Nachdem das Zeichen gegeben wurde, muss der Athlet das erste Übungsteil innerhalb von einer (1) Minute beginnen, sonst kommt es zu den folgenden Strafabzügen durch den Wettkampfleiter (siehe § 19.11):
- 61 Sekunden: **0,2 Punkte**
 - 91 Sekunden: **0,4 Punkte**
 - 121 Sekunden: **0,6 Punkte**
 - 181 Sekunden: Der Athlet darf in dieser Übung nicht starten, kein Wert wird berechnet, und er bekommt den Vermerk „Did Not Start“ (DNS).
 - Nach 151 Sekunden gibt der Wettkampfleiter oder ein automatisches Gerät eine akustische Warnung, so dass der Athlet und sein Trainer über die Gefahr informiert werden, evtl. nicht starten zu dürfen.
- Wenn diese Zeitbegrenzung in Folge fehlerhafter Ausrüstung oder aus einem anderen wesentlichen Grund überschritten wird, erfolgt kein Abzug. Diese Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.
- 12.3. Bei einem fehlerhaften Start kann der Athlet auf ein Signal vom Wettkampfleiter erneut beginnen. **Eine individuelle Übung gilt als gestartet, wenn der Athlet ein Element ohne Unterbrechung der Strecksprünge als Übungsvorbereitung turnt.** Eine Synchronübung wird als begonnen gewertet, wenn beide Athleten ein Übungsteil ausführen.
- 12.4. Nach dem Start einer Übung führt Sprechen zum Athleten oder jede Art von Zeichen an den Athleten durch eine eigene Hilfestellung zu einem Strafabzug von **0,6 Punkten**, der nur einmal vom Wettkampfleiter vorgenommen wird (siehe § 19.11).
- 12.5. Sind Athleten oder Synchronpaare nicht bereit, zu dem Zeitpunkt und in der Reihenfolge zu starten, die in der Startliste ausgewiesen ist, wird keine Wertung angezeigt, und der Vermerk „Did Not Start“ DNS wird gegeben (siehe TR).

13. ANFORDERUNGEN AN DIE KÖRPERHALTUNG WÄHREND EINES ÜBUNGSTEILS *

- 13.1. Abhängig von den Anforderungen an ein Übungsteil, muss während der Flugphase eine erkennbar gehockte, gebückte oder gestreckte Position gezeigt werden.
- 13.2. Im Folgenden werden die Mindestanforderungen für eine bestimmte Körperhaltung definiert:
- 13.2.1. **Gestreckte Position:** Der Winkel zwischen dem Oberkörper und Oberschenkeln muss größer als 135° sein.
- 13.2.2. **Gebückte Position:** Der Winkel zwischen Oberkörper und Oberschenkeln muss gleich oder kleiner als 135° sein; der Winkel zwischen Ober- und Unterschenkeln muss größer als 135° sein.
- 13.2.3. **Gehockte Position:** Der Winkel zwischen Oberkörper und Oberschenkeln und der Winkel zwischen Ober- und Unterschenkeln müssen gleich oder kleiner als 135° sein.
- 13.2.4. **Um die Position des Körpers (gehockt, gebückt oder gestreckt) während eines Elementes zu bestimmen, bewerten die Schwierigkeitskampfrichter das Element anhand der am wenigsten schwierigen Position in der Mitte des Elements (gestreckt gilt als schwierigste Position und gehockt als leichteste Position). Bei Mehrfachsalti gilt §14.**
- 13.3. In allen Positionen sollten Füße und Beine zusammengehalten werden (Grätschsprünge ausgenommen); Füße und Zehen sollten gestreckt sein.
- 13.4. In gehockten und gebückten Positionen sollten die Oberschenkel so nahe wie möglich am Oberkörper sein.
- 13.5. In gehockten und gebückten Positionen sollten die Hände die Beine unterhalb der Knie anfassen.
- 13.6. Die Arme sollten nah am Körper und wann immer möglich, gestreckt gehalten werden.
- Zum Beenden von Schrauben ist es akzeptabel, dass die Arme vom Körper wegbewegt werden. Der akzeptierte Winkel zwischen Oberkörper und Armen ist:**
- | | |
|--|-----|
| Barani, Schraubensalto und Mehrfachsalti mit einer halben Schraube im letzten Salto | 45° |
| Einfachsalti mit mehr als einer Schraube und alle anderen Salti mit mehreren Schrauben | 90° |

14. WIEDERHOLEN VON ÜBUNGSTEILEN

- 14.1. Während einer Übung sollte kein Übungsteil wiederholt werden, sonst wird der Schwierigkeitsgrad des wiederholten Übungsteils nicht angerechnet.



- 14.2. Übungsteile mit derselben Anzahl an Rotationen, die aber in unterschiedlicher Körperhaltung (gehockte, gebückte oder gestreckte Position) ausgeführt werden, werden als unterschiedliche Übungsteile und nicht als Wiederholungen bewertet.
- 14.3. Mehrfachsalti (von 630° oder mehr), die dieselbe Anzahl von Schrauben und Salti haben, werden nicht als eine Wiederholung betrachtet, wenn die Schrauben in unterschiedlichen Phasen ausgeführt werden (siehe Teil II)
- 14.4. Alle Mehrfachsalti mit derselben Anzahl von Schrauben, die ohne erkennbare Pause in der Schraubenrotation oder ohne definierte Positionen ausgeführt werden, werden als Sprungwiederholung betrachtet, wenn sie mehr als einmal geturnt werden.
- 14.5. Wenn ein Element in verschiedenen Positionen geturnt wird, entscheiden zwei (2) Faktoren darüber, ob das Element als Wiederholung gewertet wird oder nicht: die Anzahl und Phase der Schrauben sowie die Anzahl der Salti.

14.5.1. Schrauben zwischen 0° und 180°

Bis zu drei (3) Positionen sind bei Salti von 270° und mehr möglich.

Beispiel

¾ Rückwärtssalto	(T=0° S=270°)	3 Positionen möglich
½ Schraube zu den Füßen	(T=180° S=90°)	1 Position möglich
1½ Salto vorwärts mit ½ Schraube (Babyfliffis)	(T=180° S=450°)	3 Positionen möglich

14.5.2. Schrauben mit 360° und mehr

Drei (3) Positionen sind bei Salti von mehr als 450° möglich.

Beispiel

1½ Salto vorwärts mit 1½ Schrauben (Babyrudy)	(T=540° S=450°)	1 Position möglich
Schraubensalto rückwärts	(T=360° S=360°)	1 Position möglich
Doppelsalto rückwärts mit 2 Schrauben (Voll-Voll)	(T=720° S=720°)	3 Positionen möglich

14.5.3. Mehrfachsalti

Bei Mehrfachsalti darf der Athlet nur eine Position einnehmen: gehockt, gebückt oder gestreckt. Die Schwierigkeitskampfrichter bewerten das Element anhand der am wenigsten schwierigen Position, die der Athlet einnimmt, z.B.:

Triffis (12001): Wenn der erste Salto gebückt, und der zweite Salto gehockt ist, werden die Schwierigkeitskampfrichter das Element als gehockt werten.

Hinweis: Dieselben Regeln (Anzahl Schrauben/Anzahl Salti) gelten für Synchronwettkämpfe. Da es nur eine Position für halbe Schrauben zum Stand gibt, kann das Paar, was ½ Schraube zum Stand turnt, „verschiedene Positionen“ zeigen ohne als Abbruch gewertet zu werden. Im Gegensatz dazu sind beim Barani verschiedene Positionen möglich, daher müssen beide Partner das Element in derselben Position turnen, sonst wird auf unterschiedliche Elemente und Übungsabbruch entschieden (siehe §15.1.9).



14.5.4. Schrauben in verschiedenen Phasen des Salto

Bei Salti mit 540° oder weniger wird nur eine (1) Phase gewertet, Elemente werden als Wiederholung gewertet, wenn sie nicht die oben beschriebenen Kriterien von verschiedenen Positionen erfüllen.

Salti mit 630° bis 900° werden in zwei (2) Phasen eingeteilt, eine Früh- und eine Spätphase.

Alle gestreckten oder gebückten Doppelsalti mit mehreren Schrauben, die ohne erkennbare Pause zwischen den Schrauben oder ohne klar erkennbare Position geturnt werden, werden als Wiederholung gewertet, wenn sie mehr als einmal in der Übung geturnt werden.

- 14.6. Sollte „keine Wiederholung von Elementen in einer Übung“ als Anforderung bestehen, wird jede Wiederholung von Elementen als fehlendes Pflichtelement gewertet und mit einem Strafwert von **2.0 Punkten** pro Wiederholung belegt.

15. ÜBUNGSABBRUCH

- 15.1. Eine Übung gilt als abgebrochen, wenn ein Athlet:

15.1.1. offensichtlich nicht mit beiden Füßen gleichzeitig im Sprungtuch landet. Das Element, was mit einem (1) Fuß gelandet wird, wird nicht als Element gezählt und führt zum Übungsabbruch. **Diese Regel gilt nur für Landungen auf den Füßen. Berühren bei einer Bauch- oder Rückenlandung die Füße das Tuch, gilt das nicht als Abbruch.**

15.1.2. nach der Landung nicht die Rückfederungskraft des Sprungtuches für die unmittelbare Fortsetzung des nächsten Übungsteils ausnutzt.

15.1.3. einen gestreckten Zwischensprung ausführt.

15.1.4. auf einem anderen Körperteil als auf den Füßen, in der Sitz-, Bauch- oder Rückenlage landet.

15.1.5. ein Übungsteil nicht vollständig ausführt.

15.1.6. etwas anderes als das Sprungtuch mit irgendeinem Teil des Körpers berührt.

15.1.7. von einer Hilfestellung oder der Sicherheitsschiebematte berührt wird.

15.1.8. das Trampolin verlässt.

15.1.9. ein anderes Übungsteil als sein Partner in einer Synchronübung ausführt.

15.1.9.1. Wenn einer der Athleten deutlich zu einem Übungsteil abgesprungen ist, während sein Partner im vorhergehenden Übungsteil deutlich noch nicht gelandet ist, wird dies als Ausführung verschiedener Übungsteile gewertet. Die Synchronmaschine wird eine Unterbrechung identifizieren, wenn eine Landungsdifferenz von 0,400 Sekunden oder mehr vorhanden ist.

- 15.2. Das Übungsteil, das zum Abbruch führt, wird nicht mehr bewertet.

- 15.3. Ein Athlet wird nur für die auf dem Sprungtuch beendeten Übungsteile bewertet.

- 15.4. Der Wettkampfleiter legt die Höchstnote fest.

16. ABSCHLUSS DER ÜBUNG

- 16.1. Die Übung muss in einer aufrechten Position auf dem Sprungtuch beendet werden. **Mit der Landung auf beiden Füßen, ist die Sohle der Füße gemeint.**

- 16.2. Nach dem letzten Übungsteil ist ein (1) zusätzlicher kontrollierter Sprung in gestreckter Position (Nachsprung) gestattet. Ein unkontrollierter Nachsprung führt zu einem Abzug von **0,1 Punkte** (siehe § 20.2.2).

- 16.3. Nach der letzten Landung im Sprungtuch muss der Athlet aufrecht und sicher für ungefähr (drei) 3 Sekunden stehen, andernfalls erhält er einen Abzug wegen fehlender Stabilität von **0,1 Punkte** bis **0,2 Punkte** (siehe § 20.2.2).

- 16.4. **Sollte der Athlet auf den Füßen landen, aber niemals eine Landungsvorbereitung zeigen und in der selben Bewegung auf Gesicht, Knie, Hände und Knie, Bauch oder Rücken fallen, wird das Element nicht gewertet. Für diesen Fall erfolgt kein zusätzlicher Strafabzug.**

- 16.5. Wenn ein Athlet mehr als zehn (10) Übungsteile turnt, erhält er einen Strafabzug von **1,0 Punkten** durch die Haltungskampfrichter (anstelle eines Landungsabzuges) (siehe § 21.2.2.6).

- 16.6. Im Synchronwettkampf müssen beide Partner entweder einen (1) zusätzlichen kontrollierten Sprung in gestreckter Position (Nachsprung) nach dem letzten Übungsteil ausführen oder beide stehen bleiben, andernfalls erfolgt ein Strafabzug von **0,4 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe § 19.11). **Wenn ein Athlet ein vollständiges Abstoppen zeigt während der andere nur teilweise abstoppt und die Sprunghöhe um die Hälfte**



im Vergleich zum letzten Sprung reduziert, wird das nicht als Verstoß gegen diese Regel dar, da dieser nicht als Nachsprung gewertet wird.

17. WERTUNG

Es werden **sechs (6)** Arten von Noten verwendet:

- Die D-Note ist der gesamte Schwierigkeitsgrad einer Übung.
- Die E-Note ist der gesamte Wert, den ein Haltungskampfrichter für eine Übung gibt.
- Die H-Note ist der Wert für HD.
- Die T-Note ist die Time of Flight (ToF).
- Die S-Note ist der Wert für die Synchronität und
- **der P-Wert ist die Summe der Strafabzüge, sofern es welche gibt.**

17.1. Berechnung der Schwierigkeit

Im Prinzip ist das Bewertungsmaß für die Schwierigkeit eines einzelnen Übungsteils während einer Übung nicht beschränkt, aber bei den Jugend Olympischen Spielen und Jugend-/Juniorenwettkämpfen ist der Maximalwert gemäß dem Regelwerk „FIG Junior und WAGC Rules“ beschränkt. Übungsteile mit höherer Schwierigkeit können geturnt werden, werden aber nur mit dem Maximalwert der entsprechenden Altersklasse gewertet. Vierfachsalti sind in Jugend-/Juniorenwettkämpfen nicht erlaubt und führen zur Disqualifikation von dem Wettkampf.

Die Schwierigkeit jedes Übungsteils wird wie folgt berechnet:

17.1.1. Die Schwierigkeit jedes Übungsteils wird anhand der Anzahl an Schrauben- und Salto-Rotationen errechnet.

17.1.1.1.	pro ¼ Salto Rotation (90°)	0,1	Punkte
17.1.1.2.	für vollständige einzelne Salti (360°)	0,5	Punkte
17.1.1.3.	für vollständige doppelte Salti (720°)	1,0	Punkte
17.1.1.4.	für vollständige dreifache Salti (1080°)	1,6	Punkte
17.1.1.5.	für vollständige vierfache Salti (1440°)	2,2	Punkte
17.1.1.6.	für jede ½ Schraube (180°)	0,1	Punkte

17.1.2. **Elemente ohne Schraube oder Salto-Rotation (Hocksprung, Bücke, Grätsche und Sitz) haben einen Schwierigkeitsgrad von 0,1 Punkten.**

17.1.3. In Übungsteilen, die Salti und Schrauben kombinieren, werden die Schwierigkeitswerte der Salti und der Schrauben addiert.

17.1.4. Für einfach Salti mit 360° bis 630° ohne Schrauben, ausgeführt in der gestreckten oder gebückten Position, wird eine zusätzliche Schwierigkeit von **0,1 Punkte** zuerkannt.

17.1.5. Für mehrfache Salti von 720° oder mehr, mit oder ohne Schrauben, ausgeführt in der gestreckten oder gebückten Position, wird ein zusätzlicher Wert von **0,1 Punkte** pro Salto zuerkannt.

17.1.6. **Verschiedene Elemente erhalten zusätzliche Bonus-Punkte, wie in der Schwierigkeitsgrad-Tabelle aufgeführt:**

17.1.6.1. **Rückwärtssalti erhalten folgende Boni**

Doppelsalti 720°-990°	0,1	Punkte
Dreifachsalti 1080°-1350°	0,2	Punkte
Vierfachsalti 1440°	0,3	Punkte

17.1.6.2. **Doppelsalti mit Mehrfachschauben bekommen folgende Bonus-Punkte**

Elemente mit mehr als 720° Schrauben:

jede zusätzlichen 180° Schraube **0,1 Punkte**

17.1.6.3. **Dreifachsalti mit Mehrfachschauben bekommen folgende Bonus-Punkte**

Elemente mit mehr als 360° Schrauben:



- jede zusätzlichen 180° Schraube **0,2 Punkte**
- 17.1.6.4. Vierfachsalti mit Schrauben bekommen folgende Bonus-Punkte
jede 180° Schraube **0,2 Punkte**
- 17.1.7. Bestimmte Übungen erhalten Zusatzpunkte, wenn sie folgende Anforderungen erfüllen:
Frauen: In Übungen mit mehr als zwei (2) Elementen mit 1080° oder mehr Saltorotation, jedes weitere Element mit mehr als 1080° Salto bekommt einen Bonus von **0,3 Punkte**
Männer: In Übungen mit mehr als fünf (5) Elementen mit 1080° oder mehr Saltorotation, jedes weitere Element mit mehr als 1080° Salto bekommt einen Bonus von **0,3 Punkte**
- 17.2. Wertungsmethode
- 17.2.1. Die Bewertung von Haltung, HD und Schwierigkeit erfolgt in 1/10 Punkten. Die Synchronität und ToF werden in 1/100 Punkten bewertet. (Siehe Teil II M)
- 17.2.2. Die Kampfrichter müssen ihre Abzüge unabhängig voneinander in das Wertungssystem eingeben.
- 17.2.3. Berechnung des Haltungswertes (E):
- 17.2.3.1. Der Haltungskampfrichter nimmt Abzüge für mangelhafte Haltung nach § 20.2 vor.
- 17.2.3.2. Im Einzelwettkampf werden die zwei (2) mittleren Abzüge (Median) der Haltungskampfrichter addiert, um den Abzug pro Übungsteil zu erhalten. Die Summe der Einzelabzüge (zuzüglich der Landungsabzüge) werden vom Maximalwert (max. 20 Punkte) der Übung abgezogen und ergibt somit den Haltungswert des Athleten für die Übung.
- 17.2.3.3. Im Synchronwettkampf wird der mittlere Abzug (Median) der Haltungskampfrichter für jeden Athleten pro Übungsteil genommen und daraus der Mittelwert aus den beiden Werten berechnet. Die Summe aller Mittelwerte (zuzüglich der Landungsabzüge) wird vom Maximalwert (max. 10 Punkte) abgezogen und ergibt den Haltungswert der Übung für das Paar.
- 17.2.4. Berechnung des HD-Wertes (H):
- 17.2.4.1. HD sollte auf elektronischem Weg durch den Wettkampfleiter bewertet werden. Die Abzüge für den HD-Wert erfolgen gemäß § 22.1
- 17.2.4.2. Die HD-Abzüge für jedes Übungsteil werden addiert und von der Höchstnote, z.B. von 10,0 Punkten oder der vom Wettkampfleiter festgelegten Punktzahl (siehe § 15.4) abgezogen. Diese Punktzahl wird als HD-Wert verwendet. Bei Synchron-Wettkämpfen ist der HD-Abzug in jedem Übungsteil der Mittelwert aus den HD-Abzügen beider Athleten.
- 17.2.4.3. Falls kein elektronisches Bewertungssystem zur Verfügung steht, sind zwei (2) Haltungskampfrichter (Nr. 5 und 6) für die Bewertung des HD anstelle der Haltung verantwortlich. Der Durchschnitt ihrer Noten ergibt den HD-Wert.
Die HD-Kampfrichter werten anhand der Videoaufzeichnung, wobei sichergestellt sein muss, dass die Kamera so positioniert ist, dass das gesamte Trampolintuch sichtbar ist (siehe Teil II N).
- 17.2.4.4. Bei einem Ausfall des elektronischen Bewertungssystems wird der Wert durch Analyse des offiziellen Videos durch den Wettkampfleiter mit Unterstützung durch den Schwierigkeitskampfrichter 7 bestimmt (siehe Teil II N)
- 17.2.5. Berechnung des ToF-Wertes "time of flight" (T):
- 17.2.5.1. Die Berechnung der ToF sollte elektronisch durch den Wettkampfleiter erfolgen.
- 17.2.5.1.1. Bei einem Ausfall des elektronischen Bewertungssystems wird der Wert durch Analyse des offiziellen Videos durch den Wettkampfleiter mit Unterstützung durch den Schwierigkeitskampfrichter 7 bestimmt. (siehe Teil II – M und N)
- 17.2.6. Berechnung des Synchronwertes (S):
- 17.2.6.1. Die Berechnung der Synchronität sollte elektronisch durch den Wettkampfleiter erfolgen.



- 17.2.6.1.1. Bei einem Ausfall des elektronischen Bewertungssystems wird der Wert durch Analyse des offiziellen Videos durch den Wettkampfleiter mit Unterstützung durch den Schwierigkeitskampfrichter 7 bestimmt (siehe Teil II N).
- 17.2.6.2. Die Abzüge für Mangel an Synchronität werden von der Höchstpunktzahl, z.B. 10,0 Punkte oder der vom Wettkampfleiter festgelegten Punktzahl (siehe § 15.4) abgezogen. Diese Punktzahl wird dann verdoppelt, um den Synchronwert zu berechnen.
- 17.2.7. Fehlende Abzüge:
- 17.2.7.1. Bei einem Einzel-Wettkampf: Gibt ein Haltungskampfrichter in einem Einzelwettkampf Abzüge für eine Übung nicht ein, ersetzt der Mittelwert der anderen Abzüge für das Übungsteil und/oder die Landung diese(n) Abzug/Abzüge. Die Entscheidung fällt der Wettkampfleiter.
- 17.2.7.2. Gibt ein Haltungskampfrichter in einem Synchronwettkampf Abzüge für eine Übung nicht ein, ersetzt der Mittelwert der anderen Abzüge für das Übungsteil und/oder die Landung am selben Trampolin diese Abzüge. Die Entscheidung fällt der Wettkampfleiter.
- 17.2.7.3. Sollte bei einem Einzel- oder Synchronwettkampf die HD-Wertung fehlen, weil die HD-Anlage ausgefallen ist oder der HD-Kampfrichter keine Wertung gibt, wird der Wert durch eine Analyse des offiziellen Videos durch den Wettkampfleiter mit Unterstützung durch Schwierigkeitskampfrichter 7 vorgenommen (siehe Teil II N).
- 17.2.8. Berechnung des Schwierigkeitsgrades (D):
- 17.2.8.1. Die Schwierigkeitskampfrichter berechnen die Schwierigkeit einer Übung gemäß § 17.1
- 17.2.9. Gesamtwert für eine Übung:
- 17.2.9.1. In den Einzelwettkämpfen wird der Gesamtwert berechnet, indem der Haltungswert (E), der HD-Wert (H), die ToF (T) und der Schwierigkeitsgrad (D) addiert und die Strafabzüge gemäß §5.5, §5.7, §11.3, § 12.2 und § 12.4 abgezogen werden.
- Gesamtwert = E (max. 20 Punkte) + H (max. 10 Punkte) + D + T – P**
- 17.2.9.2. In den Synchronwettkämpfen wird der Gesamtwert berechnet, indem der Haltungswert (E), der HD-Wert (H), der Synchronwert (S) und der Schwierigkeitsgrad (D) addiert und die Strafabzüge gemäß §5.5, §5.7, §11.3, §12.2, § 12.4 und § 16.6 abgezogen werden.
- Gesamtwert = E (max. 10 Punkte) + H (max. 10 Punkte) + S (max. 20 Punkte) + D – P**
- 17.2.10. Alle Ergebnisse werden auf zwei (2) Dezimalstellen gerundet. Eine Rundung erfolgt erst beim Gesamtwert für eine Übung.
- 17.2.11. Der Wettkampfleiter muss die Richtigkeit der Endergebnisse feststellen.

C. DAS KAMPFGERICHT

18. DAS KAMPFGERICHT

18.1. Zusammensetzung	Einzel	Synchron
18.1.1. Wettkampfleiter (HD, ToF, Syn)	1	1
18.1.2. Haltungskampfrichter		
- für Einzelwettkämpfe (Nr. 1-6)	6	
- für Synchronwettkämpfe		6
(Trampolin Nr. 1: Kampfrichter Nr. 1 & 3 & 5)		
(Trampolin Nr. 2: Kampfrichter Nr. 2 & 4 & 6)		
18.1.3. Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 7 & 8)	2	2
18.1.4. Gesamt	9	9
18.2. Der Wettkampfleiter und die Kampfrichter Nr. 1-8 sitzen fünf (5) bis sieben (7) Meter vom Trampolin Nr. 1 entfernt auf einem minimal einem (1) bis maximal zwei (2) Meter hohen Podest.		
18.3. Führt ein Kampfrichter seine Pflichten nicht auf eine zufriedenstellende Art aus, muss er ersetzt werden. Diese Entscheidung wird vom Oberkampfrichter getroffen. Wenn es kein Oberkampfrichter gibt, entscheidet		



der Wettkampfleiter. Siehe TR, Abschnitt 1 und §10.2 der Wettkampfbestimmungen.

18.3.1. Wenn ein Haltungskampfrichter ausgetauscht wird, kann das Oberkampfrichter oder der Wettkampfleiter entscheiden, dass dessen vorherige Noten durch den Durchschnitt der übrigen Noten ersetzt werden (siehe § 17.2.7).

18.4. Einige Wettkämpfe können mit nur vier (4) Haltungskampfrichtern durchgeführt werden (Siehe General Judges Rules).

19. AUFGABEN DES WETTKAMPFLEITERS

- 19.1. Kontrolle der Wettkampfanlagen und des elektronischen Wertungssystems.
- 19.2. Organisation der Kampfrichterbesprechung und Durchführung der Probewertungen (siehe TR-Abschnitt 1).
- 19.3. Platzierung und Beaufsichtigung aller Kampfrichter, Hilfestellungen und des Protokolls.
- 19.4. Leitung des Wettkampfes.
- 19.5. Einberufung des Kampfrichters.
- 19.6. Entscheidung, ob die Wiederholung einer Übung gestattet wird (gemäß § 4.3).
- 19.7. Bestimmung der Höchstnote im Falle eines Übungsabbruchs (siehe §15). Die Höchstnote entspricht der Zahl der gültigen Übungsteile in einer Übung.
- 19.8. Bedienung der ToF-, der HD- und der Synchronmaschine und Eingabe der relevanten Werte.
- 19.9. Entscheidung, ob ein Kampfrichter versäumt hat, seine Note sofort aufzuzeigen (siehe § 17.2.7).
- 19.10. Bewertung von Synchronität, ToF und HD anhand der Videoaufzeichnungen, wenn das elektronische System versagt, und zwar gemeinsam mit dem Schwierigkeitskampfrichter 7 (siehe § 17.2.5, § 17.2.6 und § 17.2.7).
- 19.11. Entscheidung über Strafabzüge gemäß § 5.5, § 5.7, § 11.3, § 12.2, §12.4, § 16.6 und §19.16 und deren Eingabe.
- 19.12. Überwachung und Kontrolle aller Werte, Berechnungen und Endergebnisse und Eingreifen, wenn offensichtliche Fehler bei der Berechnung der Werte bemerkt werden.
- 19.13. Entscheidung über Anfragen (im Sinne einer Beschwerde) bevor die nächste Runde beginnt (siehe TR, Abschnitt 1). **Im Falle offensichtlicher Fehler bei der Berechnung eines Wertes, sollte ein Kampfrichter, Athlet, Trainer oder Offizielle, der den Fehler erkennt, den Wettkampfleiter in einer professionellen und freundlichen Weise vor dem Ende des Durchgangs darauf aufmerksam machen, damit der Wettkampfleiter den Fehler beheben kann, bevor die nächste Runde startet.**
- 19.14. Unterstützung der Schwierigkeitskampfrichter und Überprüfung, ob die Paare im Synchronwettkampf dasselbe Übungsteil zur selben Zeit ausführen gemäß § 15.1.9.
- 19.15. Benennt Kampfrichter, die für die Kontrolle der Einturnzeit verantwortlich sind.

20. AUFGABEN DER HALTUNGSKAMPFRICHTER (E1 - E6)

- 20.1. Beurteilung der Haltung in einem Bereich von **0,0 bis 0,5 Punkten** gemäß § 20.2 und Erfassung der Punktabzüge.
- 20.2. Abzüge für die Haltung
 - 20.2.1. Mangel an Form und Kontrolle in jedem Übungsteil **0,1 - 0,5 Punkte**
Nachdem der Körper parallel zum Trampolintuch ist (3 Uhr) werden keine Abzüge mehr vergeben, da der Turner sich für die Landung vorbereiten muss.
Die Haltungsabzüge erfolgen nur vergeben bei
Rückwärtssalti: von 90° bis zu den verbleibenden 90° der Oberkörper-Rotation (von 9 bis 3 Uhr)
Vorwärtssalti: von 135° bis zu den verbleibenden 180° der Oberkörper-Rotation (von 11 bis 3 Uhr)
 - 20.2.1.1. Position der Arme
 - Öffnung der Arme in einer Schraube, gemäß Zeichnung **0,1 Punkte**
 - Ellenbogen nicht angelegt **0,1 Punkte**
 - Elemente mit 540° oder weniger Schraubenrotation müssen mit gestreckten Armen eng am Körper geturnt werden. Abstehende Ellenbogen bekommen einen Abzug von

**0,1 Punkten.**

- Elemente mit 720° und mehr Schrauben dürfen mit gestreckten oder gekrümmten Armen geturnt werden, aber sie müssen eng am Körper anliegen, um Abzüge zu vermeiden.

Bei gehockten Elementen Fassen der Beine in den Kniekehlen **0,1 Punkte**

20.2.1.2. Position der Beine

Gebeugte Knie in gebückten Positionen **0,1 - 0,2 Punkte**

Gebeugte Knie in gestreckten Positionen **0,1 - 0,2 Punkte**

Füße nicht zusammen **0,1 Punkte**

Knie nicht zusammen **0,1 Punkte**

Zehenspitzen nicht gestreckt **0,1 Punkte**

- All diese Abzüge werden bis zu einem Maximum von 0,5 Punkten addiert.

20.2.1.3. Öffnung der Elemente

- Ein gehocktes oder gebücktes Element gilt als geöffnet, wenn der Winkel zwischen Oberkörper und Beinen 180° beträgt (bei 12 Uhr). Die gestreckte Position muss frühestens bei 10 Uhr bei Mehrfachsalti und spätestens bei 1 Uhr erreicht werden.

- Ist der 180° Winkel zwischen 1 und 2 Uhr erreicht, bekommt das Element einen Abzug von **0,1 Punkten**.

- Ist der 180° Winkel zwischen 2 und 3 Uhr erreicht, bekommt das Element einen Abzug von **0,2 Punkten**.

- Ist der 180° Winkel niemals erreicht, bekommt das Element einen Abzug von **0,3 Punkten**.

- Von einem gestreckten Element wird eine Öffnung nicht erwartet, da die Flugphase die Anforderung von 180° erfüllt.

20.2.1.4. Ende von Schrauben

- Elemente mit mehr als 360° Schrauben im letzten Salto, deren Schraube von 90° erst nach 3 Uhr endet, wird mit einem Abzug von **0,3 Punkten** bestraft.

20.2.1.5. Halten der gestreckten Position nach der Öffnung

- Nach der Öffnung muss der Athlet die gestreckte Position halten bis der Körper parallel zum Trampolintuch ist (3 Uhr). Wenn die gestreckte Position nicht bis 3 Uhr gehalten wird, gilt das Element als abgebußt und bekommt einen Abzug von **0,1 Punkten**.

- Der Abzug fürs Abbußen wird angewendet, wenn der Winkel zwischen Oberkörper und Beinen nach der Öffnung (12 Uhr) und vor Erreichen einer Rumpfposition parallel zum Trampolintuch (3 Uhr) einen Winkel von 135° oder weniger erreicht. Wird der Winkel von 135° oder weniger erreicht, bekommt das Element **0,2 Punkte** Abzug.

Winkel zwischen Oberkörper und Beinen nach der Öffnung	Abzug
190° - 171°	Kein Abzug
170° - 136°	0,1
< 135°	0,2

20.2.2. Mangel an Stabilität nach einer vollständigen Übung (10 Übungsteile), nur einen Abzug für den schwerwiegendsten Fehler:

20.2.2.1. kein Stillstand in aufrechter Position und Zeigen von Stabilität für ungefähr drei (3) Sekunden (max. 0,2) und/oder unkontrollierter Nachsprung (max. 0,1)

0,1 - 0,3 Punkte



20.2.2.1.1. Unkontrollierte Bewegungen während des Nachsprungs werden als Instabilität gewertet (wenn die Bewegung der Athleten helfen, Stabilität zu erreichen) und werden mit einem Abzug von **0,1 Punkten** geahndet.

Beispiele für den 0,1 Abzug im Nachsprung:

- mehr als ein Armkreis (mit einem oder beiden Armen)
- krumme Beine (gebeugte Knie)
- gebeugter Oberkörper (gebeugte Hüfte, gebückter Körper, Rumpfbewegungen)
- Turnt der Athlet einen Hocksprung, eine Bücke, eine Grätsche oder einen anderen Sprung ohne Rotation nach der vollständigen Übung, so gilt dieser nicht als zusätzliches Element

Beispiele für Bewegungen im Nachsprung ohne Abzüge:

- der Athlet feiert mit den Armen
- Armkreis mit einem Arm

20.2.2.1.2. Unkontrollierte Bewegungen nach der Landung werden als Instabilität gewertet (wenn die Bewegung dem Athleten hilft, Stabilität zu erreichen) und werden mit einem Abzug von maximal **0,2 Punkten** geahndet.

- unkontrollierte Bewegungen mit den Armen beim Stand je **0,1 Pkt.**
- Schritte oder Hüpfen je **0,1 Pkt.**
 - Für Hüpfen gilt: Ein Fuß muss das Trampolintuch komplett verlassen, um den Abzug zu bekommen. Wenn noch ein Teil des Fußes das Tuch berührt, wird nichts abgezogen.
 - Der Abzug ist unabhängig von der Größe der Schritte, jedoch abhängig von der Anzahl.
- kein aufrechter Stand **0,1 Pkt.**
 - Bleibt der Athlet in einer gehockten Position für mehr als zwei Sekunden stehen, erfolgt ein Abzug **0,1 Pkt.**
- Umdrehen zu den Kampfrichtern, ohne vorher stabil zu stehen **0,2 Pkt.**
 - Wenn ein Athlet landet und keinen stabilen Stand von ca. drei Sekunden zeigt, wird dieser Abzug angewandt.
 - Einen Schritt macht, diesen nicht korrigiert und sich sofort zu den Kampfrichtern umdreht, ohne vorher in einem stabilen Stand zu stehen, wird ebenfalls mit diesem Abzug bestraft
- Wenn der Athlet einen Schritt macht (**0,1 Punkte Abzug**) und dann denselben Fuß zurückzieht zu einem stabilen Stand, wird das nicht als zusätzlicher Schritt gewertet. Korrigiert der Athlet den Schritt nicht bevor er sich zu den Kampfrichtern umdreht und/oder steht nicht für ca. drei Sekunden still, bekommt er einen Abzug für die Landung von **0,2 Punkten** zuzüglich zu den Abzügen für den Nachsprung.

20.2.2.2. Berühren des Sprungtuchs nach der Landung mit einer oder beiden Händen **0,5 Pkt.**

20.2.2.3. Berühren von etwas anderem als dem Sprungtuch nach der Landung **0,5 Pkt.**

20.2.2.4. Nach der Landung Berühren mit oder Fallen auf Knie, Hände und Knie, Bauch, Rücken oder Sitz auf dem Sprungtuch **1,0 Pkt.**

20.2.2.5. Landen oder Fallen außerhalb des Sprungtuchs, Verlassen des Trampolinbereichs oder Ausführung eines zusätzlichen Saltos, um ein Fallen zu vermeiden. **1,0 Pkt.**

Wenn ein Athlet die Rückfederung des Sprungtuches nach der finalen Landung nicht kontrollieren/stoppen kann und einen Verlegenheitssalto zeigt, wird die mit einem Abzug von **1.0 Punkten** bestraft.

20.2.2.6. Ausführen eines zusätzlichen Übungsteils **1,0 Pkt.**

20.3. Die Bewertung der Haltung im Synchronwettkampf erfolgt auf dieselbe Weise wie im Einzelwettkampf.



21. AUFGABEN DER SCHWIERIGKEITSKAMPFRICHTER (D7 - D8)

- 21.1. Abholung der Wettkampfkarten beim Protokoll mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn.
- 21.2. Überprüfung der Übungsteile und Schwierigkeitsgrade auf den Wettkampfkarten.
- 21.3. Feststellung und Aufzeichnung aller ausgeführten Übungsteile und deren Schwierigkeitsgrade auf der Wettkampfkarte (gemäß dem numerischen System der FIG).
- 21.4. Berechnung des Schwierigkeitsgrades
 - 21.4.1. Bei einfachen Salti bewertet der Kampfrichter die Position vom Absprung bis zu den verbleibenden 135° (vor der Landung).
 - 21.4.2. Bei Mehrfachsalti bewerten die Kampfrichter die Position des Elements nach dem Absprung für:
Rückwärtssalti: von 90° bis zu den verbleibenden 180° (vor der Landung)
Vorwärtssalti: von 135° bis zu den verbleibenden 180° (vor der Landung)
 - 21.4.3. Betrachtet man die Position der Füße bei der Landung, so wird eine Drehung von mehr als $\frac{1}{4}$ (90°) als halbe Drehung betrachtet, eine Fußrotation von mehr als $\frac{1}{4}$ (270°) wird als ganze Drehung gewertet usw.
 - 21.4.4. Falls es zu einer Uneinigkeit zwischen den Schwierigkeitskampfrichtern kommt, entscheidet der Wettkampfleiter.
- 21.5. Öffentliche Anzeige (rote Fahne), wenn ein Athlet andere Übungsteile ausführt, als auf der Wettkampfkarte vermerkt wurde oder die Reihenfolge der Übungsteile verändert wurde.
- 21.6. Feststellung, ob ein Übungsabbruch vorliegt oder nicht, und entsprechender Hinweis an den Wettkampfleiter, wenn eines oder mehrere der Übungsteile in einer Übung gestreckte Zwischensprünge waren (siehe § 15.1.3).
- 21.7. Überprüfung, ob Synchronpaare dieselben Übungsteile zur selben Zeit ausführen (gemäß § 15.1.9) und Benachrichtigung des Wettkampfleiters über jedwede Abweichung.
- 21.8. Eingabe des Schwierigkeitswertes und des mit der Schwierigkeit verbundenen Strafabzuges (siehe § 6.1.2 und § 14.1).
- 21.9. Gibt es bei einem Wettkampf ein Oberkampfericht, kontrollieren das Oberkampfericht und der Wettkampfleiter gemeinsam den Synchron-, ToF- und HD-Wert, im Falle, dass das elektronische System keinen Wert anzeigt. Gibt es kein Oberkampfericht, bestimmt der Schwierigkeitskampfrichter Nr. 7 gemeinsam mit dem Wettkampfleiter die Synchron-, ToF-, HD-Wertung, wenn das elektronische System keinen Wert liefert.

22. AUFGABEN DER HD-KAMPFRICHTER

- 22.1. Wird die Bewertung durch Kampfrichter vorgenommen, erfolgt ein Abzug für jedes Übungsteil, wenn irgendein Körperteil offensichtlich das Sprungtuch außerhalb der äußeren Linie einer definierten Zone berührt.
- 22.2. Wird die Bewertung durch Kampfrichter vorgenommen, erfolgt bei Übungsteilen, die auf den Füßen gelandet werden, der Abzug für eine Zone, wenn irgendein Teil eines Fußes in dieser Zone (offensichtlich außerhalb der äußeren Linie) landet (siehe §22.3)).

Landungsabzüge für jedes Element gemäß den Zonen auf dem Trampolintuch

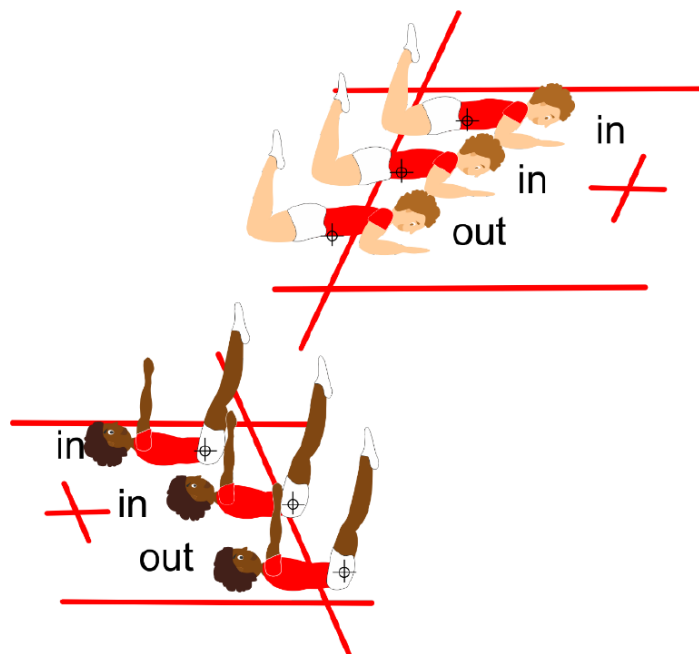
0,0 - 0,3 Pkt.

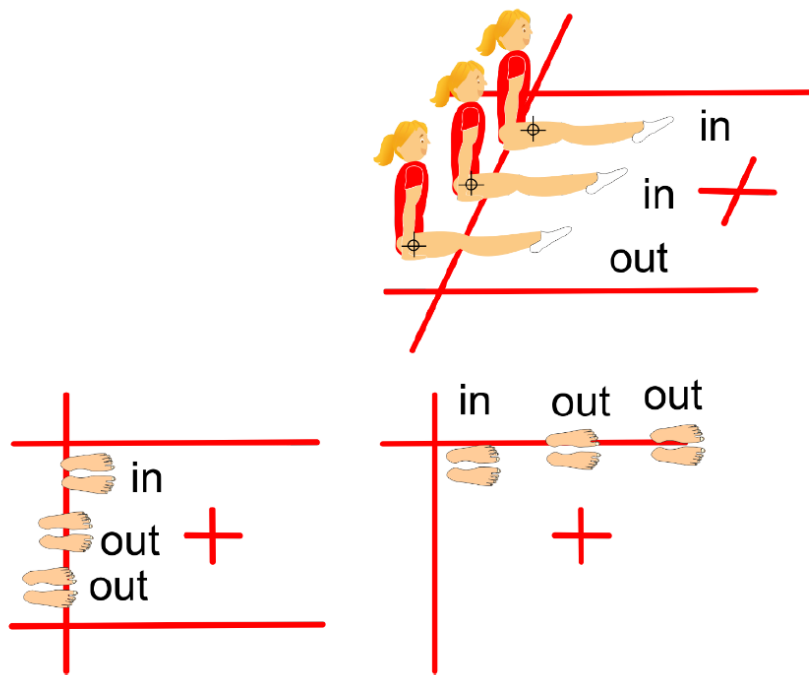


0.3	0.2		0.3	
0.2	0.1	0.0	0.1	0.2
0.3	0.2		0.3	

- 22.3. Wird die Bewertung durch Kampfrichter vorgenommen, sollte bei Übungsteilen, die auf dem Bauch, dem Rücken oder im Sitz gelandet werden (da ein größerer Teil des Körpers das Sprungtuch berührt), die Stelle als Landeposition angesehen werden, auf der die Hüfte das Sprungtuch berührt.

HORIZONTAL DISPLACEMENT





Lausanne, Januar 2024

Fédération Internationale de Gymnastique

President Secretary

General Trampoline

TC President



Code of Points

TUMBLING

gültig ab dem 1.1.2025

A. ALLGEMEINES

Eine Tumbling-Übung besteht aus acht (8) Übungsteilen und sollte eine Variation aus Vorwärts-, Rückwärts- und Seitwärtselementen beinhalten. Die Übung sollte gute Kontrolle, Form, Haltung und Beständigkeit des Tempos aufweisen. Tumbling wird charakterisiert durch gleichbleibendes Tempo, rhythmische Hand-Fuß- und Fuß-Fuß-Sprung-Elemente mit Rotationen ohne Verzögerung oder Zwischenschritte.

1. EINZELWETTKÄMPFE

1.1. Tumbling Wettkämpfe setzen sich aus Qualifikation und Finale gemäß folgender Struktur zusammen:

Wettkampf-Phase	Welche Athleten?	Welche Übungen?	Startreihenfolge
Qualifikation 1	alle	2 Übungen	gemäß Auslosung
Qualifikation 2	Top 24, bei 48 oder mehr Athleten Top 16, bei 32-47 Athleten Entfällt bei weniger als 32 Athleten Maximal 3 Athleten pro nationalen-Verband	1 Übung	gemäß Auslosung
Finale 1	Top 8, maximal 2 Athleten pro nationalen Verband	1 Übung	gemäß Rangfolge und Auslosung
Finale 2	Top 4, keine nationale Verbandsbeschränkung	1 Übung	Reihenfolge aus Finale 1
Team Finale	Top 8, bei 12 oder mehr Teams Top 5, bei weniger als 12 Teams	1 Übung pro Turner	Rangfolge

1.2. Qualifikationsrunde

1.2.1. Die Qualifikation wird in zwei Runden unterteilt: In der Qualifikation 1 (Q1) starten alle gemeldeten Athleten, in der Qualifikation 2 (Q2) geht nur noch ein Teil der Athleten an den Start. Die Anzahl ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Athleten **zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses**:

- 1 - 31 Athleten keine Q2
- 32 - 47 Athleten Q2 mit 16 Athleten
- 48 und mehr Athleten Q2 mit 24 Athleten

1.2.2. Q1 setzt sich aus zwei (2) frei wählbaren Übungen ohne Wiederholung von Elementen zusammen. Die höchste Summe der Wertungen der beiden Übungen bestimmt über die Qualifikation für Q2 bzw. für das Finale (siehe TR).

1.2.3. Die Startreihenfolge in der Qualifikation wird gelöst **zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses**.



- 1.2.4. Die Athleten werden möglichst gleichmäßig in Gruppen mit maximal zwölf (12) Athleten eingeteilt. Jede Gruppe turnt ihre zwei (2) Übungen in Q1, bevor die nächste Gruppe startet. Wenn die Anzahl der Athleten kein Vielfaches von zwölf (12) ist, haben die ersten Gruppen einen Athleten mehr als die anderen:

Anzahl Athleten	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5
48	12	12	12	12	
49	10	10	10	10	9
51	11	10	10	10	10
53	11	11	11	10	10

- 1.2.5. Die 16 oder 24 Plätze für Q2 oder die acht (8) Plätze für das Finale, falls es kein Q2 gibt, werden gemäß des Rankings in Q1 vergeben.

- 1.2.6. Die Teilnahme an Q2 wird auf drei (3) Athleten pro nationalen Verband beschränkt.

- 1.2.7. In Q2 wird jede Gruppe gelost und hat entweder acht (8) oder zwölf (12) Athleten. Die Athleten starten mit dem Wert von null Punkten. In Q2 zeigen die Athleten eine frei wählbare Übung.

- 1.2.8. Die acht (8) Final-Plätze werden entsprechend der finalen Punktzahl entweder aus Q1 (bei weniger als 32 Meldungen) oder aus Q2 (bei 32 oder mehr Meldungen zum definitiven Meldeschluss) vergeben.

- 1.2.9. Die Teilnahme am Finale wird auf maximal zwei (2) Athleten pro nationalen Verband beschränkt.

1.3. Finale

- 1.3.1. Die Startreihenfolge im Finale wird ausgelost.

Turner im Ranking auf den Plätzen 5 bis 8 nach Q2 werden auf die Startplätze 1 bis 4 gelost.

Turner im Ranking auf den Plätzen 1 bis 4 nach Q2 werden auf die Startplätze 5 bis 8 gelost.

- 1.3.2. Die Finals werden in zwei Runden aufgeteilt, wobei in beiden Übungen keine Wiederholung von Elementen erlaubt ist:

- 1.3.2.1. In F1 turnen die acht (8) Athleten eine (1) Übung. Die Athleten starten in F1 mit dem Wert von null Punkten. Die besten (vier) 4 Athleten qualifizieren sich für F2, während die restlichen vier (4) entsprechend ihrer Ergebnisse in F1 auf den Plätzen 5 bis 8 platziert werden.

- 1.3.2.2. In F2 turnen vier (4) Athleten eine (1) Übung und kämpfen um den Titel (Goldmedaille) und die restlichen Plätze (2. bis 4.). Die Athleten starten in F2 mit dem Wert von null Punkten. Sieger ist der Athlet mit der höchsten Punktzahl in F2.

- 1.3.3. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).

2. MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE

- 2.1. Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei (3) und maximal vier (4) Athleten pro Wettkampf (Männer oder Frauen).

2.2. Qualifikation

- 2.2.1. Q1 ist gleichzeitig die Qualifikation für das Mannschaftsfinale.

- 2.2.2. Das Mannschaftsresultat wird nach Q1 als Summe aus den höchsten drei (3) Werten der Mannschaftsmitglieder über beide Übungen in Q1 berechnet. Es kommt nur eine Übung pro Turner in die Mannschaftswertung.

2.3. Finale

- 2.3.1. Die Anzahl der Mannschaften im Team Finale bestimmt sich durch die Anzahl der gemeldeten Mannschaften zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses:

- Bei zwölf (12) oder mehr gemeldeten Mannschaften qualifizieren sich die acht (8) besten



Mannschaften gemäß des Rankings nach Q1 für das Team-Finale.

- Bei fünf (5) bis elf (11) gemeldeten Mannschaften qualifizieren sich die besten fünf (5) für das Team-Finale
- Bei vier (4) oder weniger gemeldeten Mannschaften findet kein Team-Finale statt.

2.3.2. Im Finale besteht eine Mannschaft aus drei (3) Athleten. Jeder Athlet turnt eine Übung.

2.3.3. Das Team Finale besteht aus drei (3) Runden mit jeweils einem Athleten pro Mannschaft. Die Reihenfolge innerhalb der Runden ergibt sich aus der Mannschafts-Platzierung in der Qualifikation. Der erste Athlet der Mannschaft mit dem 8. oder 5. Platz nach der Qualifikation, abhängig von der Anzahl der Mannschaften, beginnt. Als nächstes turnt der erste Athlet aus der 7. oder viert-platzierten Mannschaft usw.

2.3.4. Jeder nationale Verband nominiert seine drei Athleten in der Startreihenfolge, in der sie im Finale antreten werden, spätestens zwei (2) Stunden vor dem Team-Finale.

2.3.5. Das Team-Ergebnis wird durch die Summe der Ranglisten-Punkte (10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1) bestimmt, welche die Teams in jeder Runde erreichen können gemäß folgender Regel:

Mannschaften im Finale	Platz							
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
8 Mannschaften	10	8	6	5	4	3	2	1
5 Mannschaften	10	8	6	5	4			

Das Team mit den meisten Ranglisten-Punkten gewinnt.

2.3.6. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).

2.4. All Around-Mannschaftsfinale

Eine Mannschaft besteht aus je einem (1) weiblichen und männlichen (1) Athleten/Pair der folgenden Kategorien

- Trampolin Einzel
- Trampolin Synchron
- Tumbling
- Doppel-Mini-Trampolin

2.4.1. Qualifikation

2.4.1.1. Q1 gilt gleichzeitig als Qualifikation für das All-Around-Mannschaftsfinale.

2.4.1.2. Das Mannschaftsergebnis berechnet sich aus der Summe der höchsten Werte, die ein Athlet in jeder Kategorie und in jedem Geschlecht erreicht hat.

2.4.2. Finale

2.4.2.1. Die fünf (5) Mannschaften mit der höchsten Platzierung in Q1 qualifizieren sich für das Mannschaftsfinale

2.4.2.2. Mannschaften bestehen im Finale aus einem Athleten pro Nation, Kategorie und Geschlecht. Jeder Athlet turnt eine Übung.

2.4.2.3. Siehe Durchführung in TR Abschnitt 4

2.4.2.4. Die Mannschaftsergebnisse werden durch die Summe der Ranglistenpunkte (10, 8, 6, 5 und 4), die die Mannschaft in jeder Runde erreicht, bestimmt. Sieger wird die Mannschaft mit den meisten Ranglistenpunkten im Mannschaftsfinale.

2.4.3. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).

3. ÜBUNGEN

3.1. Eine Tumbling-Übung besteht aus acht (8) Elementen.

3.2. Die erste und zweite Übung in Q1 darf keine Wiederholungen von Elementen enthalten, gemäß §13. In Q2 wird eine Übung gefordert, bei der Elemente aus Q1 wiederholt werden dürfen.

3.3. Die Übungen in F1 und F2 dürfen keine Wiederholungen von Elementen der jeweils anderen Übung enthalten, gemäß § 13.2.



- 3.4. In den Finalübungen kann ein Athlet Elemente oder Übungen aus der Qualifikation wiederholen.
- 3.5. Eine Tumbling-Übung muss sich in eine Richtung bewegen. Ein einziges Element am Ende der Übung (8. Element) darf in die andere Richtung geturnt werden. (siehe §15.3).
- 3.6. Alle vollständigen Übungen enden mit einem Salto gemäß §15.4.
- 3.7. Ein zweiter Versuch für eine Übung ist nicht erlaubt.
 - 3.7.1. Wird ein Athlet offensichtlich bei einer Übung gestört (fehlerhafte Ausrüstung, erheblicher externer Einfluss, o. ä.), kann der Wettkampfleiter eine Wiederholung der Übung zulassen. Die Kleidung eines Athleten zählt nicht als "Ausrüstung".
 - 3.7.2. Zuschauerlärm, Applaus und Ähnliches werden normalerweise nicht als Störung angesehen.

4. KLEIDERORDNUNG FÜR ATHLETEN

- 4.1. Männliche Athleten
 - Ärmelloses oder kurzärmeliges Turntrikot
 - kurze Turnhosen
 - weiße Schuhe und/oder weiße Fußbekleidung dürfen getragen werden
- 4.2. Weibliche Athleten
 - Turntrikot oder Ganzkörperturnanzug mit oder ohne Ärmel (muss eng am Körper anliegen)
 - Lange Strumpfhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
 - Kurze enge Turnhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
 - **Kopfbedeckung darf getragen werden (muss eng am Körper anliegen)**
 - Jegliche andere "Bekleidung", die nicht eng am Körper anliegt, ist nicht erlaubt.
 - Aus Sicherheitsgründen ist es nicht erlaubt, **das Gesicht zu bedecken**.
 - Weiße Schuhe und/oder weiße Fußbekleidung
 - **Der Ausschnitt an der Vorder- und Rückseite des Trikots/Ganzkörperanzugs muss korrekt sein, ein Ausschnitt ist optional, darf aber nicht über die Hälfte des Brustbeins und nicht weiter als bis zur Unterlinie der Schulterblätter hinausragen. Trikots/Ganzkörperanzüge können mit oder ohne Ärmel sein. Die Breite der Schulterträger muss min. 2 cm betragen. Der Beinausschnitt des Trikots darf nicht über den Hüftknochen hinausragen (Maximum). Die Beinlänge des Trikots darf die horizontale Linie um das Bein, die nicht mehr als 2 cm unterhalb der Gesäßbasis verläuft, nicht überschreiten. Trikots mit Spitzenanteil müssen gefüttert werden (vom Rumpf bis zur Brust).**
- 4.3. **Die Haare sollten sicher am Kopf zusammengebunden werden. Offene Haare sind das Risiko des Athleten. Es kann ein Sicherheitsrisiko darstellen und auch zum Übungsabbruch führen.**
- 4.4. Das Tragen von Schmuck oder Uhren ist während des Wettkampfs nicht erlaubt. Ringe ohne Schmucksteine können getragen werden, wenn sie abgeklebt werden. Tape oder andere Stützelemente dürfen keinen wesentlichen Kontrast zur Hautfarbe bilden. Die Unterwäsche darf nicht sichtbar sein.
- 4.5. Jeder Verstoß gegen §4.1, §4.2 und §4.4 kann zu einem Strafabzug von **0,2 Punkten** führen, der vom Wettkampfleiter vom Gesamtwert jeder Übung abgezogen wird, in der der Verstoß begangen wird. Ein erheblicher Verstoß kann zur Disqualifikation von der Runde führen, in der der Verstoß begangen wird. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
- 4.6. **Mannschaften**

Mitglieder einer Mannschaft müssen die gleiche Wettkampfbekleidung tragen. Ansonsten kann dies zur Disqualifikation der Mannschaft vom Team-Wettkampf führen. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
- 4.7. **Nationale Identifikation oder Verbandseblem**

Siehe §5.7 in TRA CoP: Bei FIG-Wettkämpfen muss ein nationales Emblem oder anderweitige nationale Identifikation getragen werden (gemäß der FIG-Regularien für Kleidung und Öffentlichkeitsarbeit), sonst gibt es einen Strafabzug vom Wettkampfleiter von **0,2 Punkten**, der vom Gesamtwert jeder Übung abgezogen wird, in der der Regelverstoß begangen wird.
- 4.8. **Trainer**

National-Trainingsanzug oder kurze Hose und T-Shirt sowie Turnschuhe.



5. WETTKAMPFKARTEN

- 5.1. Die Elemente aller Übungen müssen auf der Wettkampfkarte mit dem Schwierigkeitswert und in der Reihenfolge, in der sie geturnt werden, notiert werden. **Wettkampfkarten können auf Papier oder elektronisch ausgefüllt werden.**
- 5.2. Das numerische System der FIG muss verwendet werden, um die Übungsteile auf der Wettkampfkarte zu beschreiben, sonst wird die Wettkampfkarte nicht akzeptiert (siehe TUM-Schwierigkeitstabelle)
- 5.3. Das örtliche Organisationskomitee bestimmt, wann und wo die Wettkampfkarten eingereicht werden müssen. Hält sich ein Athlet nicht an diese Vorgaben, kann er vielleicht nicht am Wettkampf teilnehmen. Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass die Wettkampfkarten den Schwierigkeitskampfrichtern mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn vorliegen.
- 5.4. Alle Änderungen von Elementen werden von den Schwierigkeitskampfrichtern auf der Wettkampfkarte vermerkt.

6. AUSRÜSTUNG

- 6.1. Siehe FIG-Normen für Trampolin, Tumbling und Doppel-Mini-Trampolin.

7. SICHERHEITSANFORDERUNGEN

- 7.1. Siehe Technischen Regularien, Abschnitt 4.

8. PROTOKOLL UND SEKRETARIAT

- 8.1. Siehe § 9 der Trampolin-Wettkampfbestimmungen.

9. OBERKAMPFGERICHT UND SCHIEDSGERICHT

- 9.1. Siehe TR, Abschnitt 1.
- 9.2. Beim Tumbling wird bei Weltmeisterschaften, World Games und World Cups ein Oberkampfrichter eingesetzt.

B. WETTKAMPFVERFAHREN

10. EINTURNEN

- 10.1. Unmittelbar vor allen Wettkampfphasen mit Ausnahme des All-Around Team Finals, wird jedem Athleten erlaubt, **die gleiche Anzahl von Übungen am Wettkampfgerät zu turnen, wie es Übungen in der Wettkampfphase gibt (2 in Q1, 1 in Q2, 1 in TF, 2 in F1+F2).** Das Einturnen erfolgt in der Startreihenfolge. Sobald alle Athleten ihr Einturnen beendet haben, beginnt der Wettkampf.
- 10.2. Das Einturnen wird vom Wettkampfleiter überwacht.
- 10.3. Im Fall, dass ein Athlet beim Einturnen die Anzahl der erlaubten Übungen überschreitet, wird der Wettkampfleiter einen Strafabzug von **0,2 Punkten** vom Gesamtwert der folgenden Übung vornehmen (siehe § 18.10).
- 10.4. Das Einturnen auf dem Wettkampfgerät während des eigentlichen Wettkampfes kann entfallen, wenn ein gleichwertiges Gerät in einer angrenzenden Halle mit einer Höhe von mindestens sechs (6) Metern zur Verfügung steht.

11. ÜBUNGSBEGINN

- 11.1. Jeder Athlet beginnt auf ein vom Wettkampfleiter gegebenes Signal.
- 11.2. Nachdem das Signal gegeben wurde (gemäß §11.1), muss der Athlet das erste Element innerhalb von 20 Sekunden beginnen, ansonsten erfolgt ein Strafabzug von **0,2 Punkte** durch den Wettkampfleiter (siehe §18.10).



- 61 Sekunden: Der Athlet darf in dieser Übung nicht starten, kein Wert wird berechnet und er bekommt den Vermerk „Did Not Start“ (DNS).

Wenn diese Zeitbegrenzung aufgrund von fehlerhafter Ausrüstung oder aus einem anderen wesentlichen Grund überschritten wird, erfolgt kein Abzug. Diese Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.

- 11.3. Ein Sprungbrett kann zur Einleitung des ersten Elementes genutzt werden. Es kann irgendwo auf der Tumblingbahn oder dem Anlauf platziert werden.
- 11.4. Unabhängig davon, ob man ein Sprungbrett nutzt oder nicht, muss das erste Element auf der Tumblingbahn landen, auch wenn es auf dem Anlauf gestartet wurde. **Eine Tumblingübung gilt als begonnen, wenn das erste Element eingeleitet wurde (Berühren die Tumblingbahn mit den Händen während der Radwende oder Absprung zu einem Vorwärtselement).**
- 11.5. Nach dem Beginn der Übung wird ein Zuruf oder ein Signal an den Athleten vom eigenen Trainer mit einem einmaligen Abzug von **0,6 Punkte** vom Wettkampfleiter geahndet (siehe §18.10).

12. ANFORDERUNGEN AN DIE KÖRPERPOSITION WÄHREND EINES ELEMENTS

- 12.1. Siehe §13 der Wettkampfbestimmungen Trampolin
- 12.2. Jeder einfache Rückwärtssalto ohne Schrauben, der in Schulterhöhe geturnt wird, wird unabhängig der geturnten Position als **Temposalto** gewertet.
- 12.3. **Doppelsalti mit oder ohne Schrauben können als „Split Salto“ geturnt werden. Ein Winkel von mindestens 90° zwischen den Beinen muss erreicht werden, damit das Element als gültig und verschieden zu gestreckt anerkannt wird.** Die Beine müssen wieder geschlossen sein, wenn der Körper die Position parallel zur Tumblingbahn erreicht (3 Uhr).

Winkel zwischen den Beinen bei Split Salto	Abzug
> 135°	Kein Abzug
90°-135°	0,1 Punkte
< 90°	0,2 Punkte

13. WIEDERHOLUNG VON ELEMENTEN

- 13.1. Während der zwei (2) Übungen in Q1 darf gemäß §3.2 kein Element wiederholt werden, sonst wird die Schwierigkeitswert des wiederholten Elements nicht gewertet (siehe auch §13.5). Ausgenommen von dieser Regel sind: **Rad, Radwende/Rondat, Flick-Flack, Handstützüberschlag und Temposalto rückwärts.**
- 13.1.1. **Schraubensalto rückwärts darf maximal dreimal (3) pro Übung geturnt werden, ansonsten wird der Schwierigkeitsgrad nicht gewertet.**
- 13.1.2. **Ein Schraubensalto rückwärts darf nur einmal in den beiden Übungen von Q1 sowie F1+F2 als achttes Element geturnt werden, andernfalls wird die Schwierigkeit nicht gewertet.**
- 13.2. In den beiden Finalübungen (F1 und F2) darf kein Element aus der jeweils anderen Übung wiederholt werden, sonst wird der Schwierigkeitswert des wiederholten Elementes nicht gezählt (siehe auch §13.5). Ausgenommen von dieser Regel sind beschrieben in §13.1.
- 13.3. Elemente mit derselben Anzahl an Rotationen, die aber in unterschiedlicher Körperposition (gehockt, gebückt oder gestreckt) ausgeführt werden, werden als unterschiedliche Elemente und nicht als Wiederholungen betrachtet.
- 13.4. Alle Mehrfachsalti (270° und mehr), die dieselbe Anzahl von Schrauben und Salti enthalten, gelten als Wiederholungen, wenn die Schrauben nicht in verschiedenen Phasen geturnt werden. (siehe Teil II)
- 13.5. Elemente oder Übungen aus Q1 dürfen in allen anderen Phasen im Einzel- und Team-Wettkampf wiederholt werden.

14. ÜBUNGSABBRUCH

- 14.1. Eine Übung gilt als abgebrochen, wenn ein Athlet



- 14.1.1. Von einer Hilfestellung berührt wird.
- 14.1.2. Zwischenschritte macht oder aufhört.
- 14.1.3. Während der Übung **auf die Bahn/die Landzone** fällt.
- 14.1.4. Irgendetwas außerhalb der Außenmarkierungen der Tumblingbahn mit irgendeinem Körperteil berührt.
- 14.1.5. Die Tumblingbahn mit irgendetwas anderem als Händen und Füßen berührt.
- 14.1.6. Ein Element ohne Vorwärts-, Rückwärts- oder Seitwärts Salto-Rotation turnt.
- 14.2. Das Element, das zum Abbruch führt, wird nicht mehr bewertet.
- 14.3. Der Athlet wird nur für die Anzahl der Elemente bewertet, die auf den Füßen sowie auf der Tumblingbahn oder der Landzone enden. Elemente, die in der Landzone starten, werden nicht gewertet.
- 14.4. Der Wettkampfleiter entscheidet über die Anzahl gültiger Elemente. Die Höchstnote für den Haltungswert entspricht der Anzahl der gültigen Elemente plus zwei (2) Punkte.

15. ABSCHLUSS DER ÜBUNG

- 15.1. Jede Tumbling-Übung muss auf den Füßen sowie auf der Tumblingbahn oder der Landzone enden, sonst wird das letzte Element nicht gewertet.
- 15.2. Nach dem letzten Element muss der Athlet etwa drei (3) Sekunden in aufrechter Position mit maximal schulterbreit geöffneten Beinen stehen bleiben, andernfalls erhält er einen Abzug für Mangel an Stabilität (siehe §19.2.1.2).
- 15.3. Das letzte Element muss von der Tumblingbahn abgesprungen werden und in der Landzone gelandet werden, mit Ausnahme von Elementen in die Gegenrichtung gemäß §3.5. Wird von dieser Regel abgewichen, erfolgt ein Abzug von **0,4 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe §18.10).
- 15.4. Sollte **der Athlet während der Landung die Landzone/Area mit den Füßen berühren, aber niemals eine Landungsvorbereitung zeigen und in einer Bewegung auf Gesicht, Knie, Hände und Knie, Bauch oder Rücken fallen, wird das Element nicht gewertet. Für den Fall erfolgt kein zusätzlicher Strafabzug.**
- 15.5. Jede vollständige Übung (8 Elemente) muss mit einem Salto enden, sonst erfolgt ein Abzug von **2,0 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe §18.10.).
- 15.6. Wenn ein Athlet mehr als acht (8) Elemente turnt, erfolgt ein Landungs-Abzug von **1,0 Punkten** durch die Haltungskampfrichter. (siehe §19.2.2.6)

16. WERTUNG

Es werden **drei (3)** Arten von Noten verwendet.

Die D-Note ist die Gesamtsumme der Schwierigkeitsgrade in einer Übung.

Die E-Note ist der Gesamtwert eines Haltungskampfrichters in einer Übung.

Die P-Note ist die Summe der Strafwerte für die Übung.

16.1. *Schwierigkeitsgrad

Im Prinzip ist das Bewertungsmaß für die Schwierigkeit eines Elements während einer Übung nicht beschränkt, bei **Jugend- und Altersklassenwettkämpfen ist das Maß gemäß der FIG-Junior and WAGC Rules beschränkt**. Elemente mit höherer Schwierigkeit können ausgeführt werden, aber werden nur mit dem Maximalwert der Altersklasse gewertet. Vierfache Salti sind in Jugend-/Juniorenwettkämpfen nicht erlaubt und führen zur Disqualifikation vom Wettkampf.

Die Schwierigkeit eines Elements wird folgendermaßen berechnet:

- 16.1.1. Nur Elemente, die auf den Füßen beendet werden, werden gewertet.
- 16.1.2. **Rad**, „freies Rad“, Flick Flack, Rondat und Handstandüberschlag **0,1 Pkt.**
- 16.1.3. Temposalto **0,2 Pkt.**
- 16.1.4. Salti:



16.1.4.1.	Jeder Salto (360°)	0,5	Pkt.
16.1.4.2.	Einfache Salti in gebückter oder gestreckter Ausführung ohne Schrauben bekommt einen Bonus von	0,1	Pkt.
16.1.4.3.	Jeder Vorwärtssalto bekommt einen Bonus von	0,1	Pkt.
16.1.5.	Salti mit Schrauben		
16.1.5.1.	Einfache		Salti:
	• ½ Schraube (180°)	0,2	Pkt.
	• Je ½ Schraube über zwei (2) Schrauben (720°) hinaus	0,3	Pkt.
	• Je ½ Schraube über drei (3) Schrauben (1080°) hinaus	0,4	Pkt.
16.1.5.2.	Doppelsalti		
	• ½ Schraube (180°)	0,1	Pkt.
	• Je ½ Schraube über eine (1) Schrauben (360°) hinaus	0,2	Pkt.
	• Je ½ Schraube über zwei (2) Schrauben (720°) hinaus	0,3	Pkt.
	• Je ½ Schraube über drei (3) Schrauben (1080°) hinaus	0,4	Pkt.
16.1.5.3.	Dreifachsalti		
	• Jede ½ Schraube bis zu einer ganzen (bis 360°)	0,3	Pkt.
	• Je ½ Schraube über eine (1) Schrauben (360°) hinaus	0,4	Pkt.
16.1.6.	Mehrfachsalti mit oder ohne Schrauben		
16.1.6.1.	Bonus für Salti in gebückter Position		
	Doppelsalto	0,1	Pkt.,
	dreifache Salti	0,2	Pkt.
	vierfache Salti	0,3	Pkt.
16.1.6.2.	Bonus für Salti in gestreckter Position		
	Doppelsalti	0,2	Pkt.
	dreifache Salti	0,4	Pkt.
16.1.6.3.	Für doppelte Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben und Bonus für Position, verdoppelt .		
16.1.6.4.	Doppelsalti rückwärts gespreizt (doppelter Split-/Spreizsalto) werden als ein anderes Element als ein gestreckter Doppelsalto gewertet, bekommen jedoch dieselben Schwierigkeitswerte (z.B. 2,4 für Doppelsalto ohne Schrauben oder 2,8 für einen Doppelsalto mit ganzer Schraube). Das Symbol für die Position ist „Y“ (–Y oder 2-Y).		
16.1.6.5.	Bei dreifachen Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben und Bonus für Position, verdreifacht .		
16.1.6.6.	Bei vierfachen Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben und Bonus für Position, vervieracht .		
16.1.7.	Bonus in Frauen-Wettkämpfen:		
16.1.7.1.	Für das zweite, dritte usw. Element mit einer Schwierigkeit von mindestens 2,0 Punkten wird ein Bonus von 1,0 Punkten gegeben. Dieser wird als Bonus zum Gesamtschwierigkeitsgrad der Übung addiert.		
16.1.8.	Bonus in Männer-Wettkämpfen:		
16.1.8.1.	Für das zweite, dritte usw. Element mit einer Schwierigkeit von mindestens 4,4 Punkten wird ein Bonus von 1,0 Punkten gegeben. Dieser wird als Bonus zum Gesamtschwierigkeitsgrad der Übung addiert.		
16.2.	Wertungsmethode		
16.2.1.	Der Bewertung von Haltung und Schwierigkeit erfolgt in 1/10 Punkte		
16.2.2.	Die Kampfrichter müssen ihre Abzüge unabhängig voneinander in das Wertungssystem eingeben.		
16.2.3.	Berechnung des <u>Haltungswertes (E)</u> :		



- 16.2.3.1. Die Haltungskampfrichter nehmen Abzüge gemäß §19.2 vor.
 - 16.2.3.2. Die Summe der beiden mittleren Abzüge (Median) wird als Abzug für das jeweilige Element gewertet. Die Summe der Einzelabzüge (zuzüglich der Landungsabzüge) werden vom Maximalwert (max. 20 Punkte) der Übung abgezogen und ergibt somit den Haltungswert des Athleten für die Übung.
 - 16.2.4. Fehlende Abzüge:
 - 16.2.4.1. Gibt ein Haltungskampfrichter seine Abzüge für die Übung nicht ein, ersetzt der Mittelwert der anderen Abzüge für dieses Element und/oder Landung diese(n) Abzug/Abzüge. Die Entscheidung fällt der Wettkampfleiter.
 - 16.2.5. Berechnung des Schwierigkeitswertes:
 - 16.2.5.1. Die Schwierigkeitskampfrichter berechnen den Schwierigkeitswert für eine frei wählbare Übung gemäß §3.2, §3.3, § 13, §14 und §16.1-16.1.8.
 - 16.2.6. Gesamtwert einer Übung:
 - 16.2.6.1. Jedes Element wird einzeln bewertet. Für jede frei wählbaren Übung wird der Gesamtwert der Haltung plus Schwierigkeitswert berechnet.
 - 16.2.6.2. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Addition der beiden (2) "E"-Noten (Haltung) zuzüglich der D-Note (Schwierigkeit) abzüglich der Strafabzüge gemäß §3.6, §4.5, §4.7, §10.3, §11.2, §11.5, §15.3 und §15.4. Die Note "E" (Haltung) ergibt sich aus der Maximalnote (20 Pkt.) abzüglich der Summe der mittleren Abzüge (Median) pro Element und Landung.
- Gesamtwert = E (max. 20 Punkte) + D – P**
- 16.2.7. Alle Ergebnisse werden auf zwei (2) Dezimalstellen gerundet. Eine Rundung erfolgt erst beim Gesamtwert für eine Übung.
 - 16.2.8. Der Wettkampfleiter muss die Richtigkeit der Endergebnisse feststellen.

C. DAS KAMPFGERICHT

17. DAS KAMPFGERICHT

- 17.1. Zusammensetzung:

17.1.1. Wettkampfleiter	1
17.1.2. Haltungskampfrichter (Nr. 1 – 6)	6
17.1.3. Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 7 - 8)	2
17.1.4. Gesamt	9
- 17.2. Die Kampfrichter Nr. 1-8 sitzen einzeln auf einem Podest von 50 cm Höhe, mindestens fünf (5) Meter von der Seite der Tumblingbahn entfernt. [Die Kampfrichtertische starten an der 16-Meter-Marke der Tumblingbahn.](#)
- 17.3. Führt ein Kampfrichter seine Pflichten nicht auf eine zufriedenstellende Art aus, muss er ersetzt werden. Diese Entscheidung wird vom Oberkampfrichter getroffen. Wenn es kein Oberkampfrichter gibt, entscheidet der Wettkampfleiter. Siehe TR, Abschnitt 1 und §9.2 der Wettkampfbestimmungen.
 - 17.3.1. Wenn ein Haltungskampfrichter ausgetauscht wird, kann der Wettkampfleiter entscheiden, dass dessen vorherige Noten durch den Durchschnitt der übrigen Noten ersetzt werden (siehe auch §16.2.4.1)
- 17.4. [Einige Wettkämpfe können mit nur vier \(4\) Haltungskampfrichtern durchgeführt werden \(Siehe General Judges Rules\).](#)

18. AUFGABEN DES WETTKAMPFLEITERS

- 18.1. Kontrolle der Wettkampfanlagen und des elektronischen Wertungssystems.
- 18.2. Organisation der Kampfrichterbesprechung und der Probewertung (siehe TR, Abschnitt 1).



- 18.3. Platzierung und Beaufsichtigung der Kampfrichter und Protokollführer.
- 18.4. Leitung des Wettkampfes.
- 18.5. Einberufung des Kampfrichters.
- 18.6. Entscheidung, ob die Wiederholung einer Übung gestattet wird (gemäß §3.7).
- 18.7. Bestimmung der Höchstnote im Falle eines Übungsabbruchs (siehe §14).
- 18.8. Festlegung folgender Landungsstrafabzüge:
- 18.8.1. Landung außerhalb der Außenlinie der Tumblingbahn oder der Landezone **1,0 Pkt.**
- 18.8.2. Nach der Landung Berühren oder Heraustreten aus der Landezone **0,2 Pkt.**
 Der äußere Rand der Linie markiert das Ende der Tumblingbahn und der Landezone. **Berührt ein Körperteil etwas außerhalb dieser Grenze, führt dies zu einem Abzug gemäß §19.2 oder einem Strafwert gemäß §18.10.**
- 18.9. Entscheidung, ob ein Kampfrichter versäumt hat, seine Note sofort aufzuzeigen (siehe §16.2.4).
- 18.10. Entscheidung über Strafabzüge gemäß §4.5, §4.7, §10.3, §11.2, §11.5, §15.3, §15.4 und §18.8.2 sowie Eingabe der Abzüge.
- 18.11. Der Wettkampfleiter kontrolliert alle Werte, Berechnungen und Endergebnisse und greift ein, wenn er offensichtliche Rechenfehler bemerkt.
- 18.12. Entscheidung über Anfragen (im Sinne einer Beschwerde) bevor die nächste Runde beginnt (siehe Technischen Regularien, Abschnitt 1).

19. AUFGABEN DER HALTUNGSKAMPFRICHTER (E1 - E6)

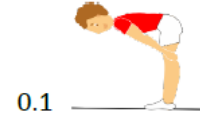
- 19.1. Beurteilung der Haltung in einem Bereich **von 0,0 bis 0,5 Punkte** gemäß §19.2 und Aufzeichnung der Punktabzüge.
- 19.2. Abzüge für die Haltung
- 19.2.1. * Mangel an Form und Kontrolle in jedem Element **0,1 - 0,5 Pkt.**
Diese Abzüge gelten nicht, nachdem der Körper parallel zum Boden ist (3 Uhr), da sich die Turner für die Landung vorbereiten müssen.
- 19.2.1.1. Position der Arme
- Nicht Halten der Arme eng am Körper, obwohl möglich **0,1 Pkt.**
- Öffnen der Arme in Schrauben **0,1 Pkt.**
- 19.2.1.2. Position der Beine
- Krumme Knie in einer gebückten oder gestreckten Flug-Position **0,1 - 0,2 Pkt.**
- Füße nicht zusammen **0,1 Pkt.**
- Knie nicht zusammen **0,1 Pkt.**
- All diese Abzüge werden bis zu einem Maximum von **0,2 Punkten** addiert.
- 19.2.1.3. Öffnung von Elementen
- Ein gehocktes oder gebücktes Element gilt als geöffnet, wenn der Winkel zwischen Oberschenkel und Oberkörper 180° (an 12 Uhr) erreicht. Diese gestreckte Position muss frühestens bei 10 Uhr und spätestens bei 1 Uhr erreicht werden. Wird der Winkel von 180° nie erreicht, bekommt das Element einen Abzug von **0,1 Punkten**.
- Einfache Salti oder Doppelsalti ohne Schrauben, die nicht geöffnet werden, erhalten einen Abzug von **0,3 Punkten**.
- Ein gestrecktes Element muss nicht geöffnet werden, da die Flugphase die Anforderung an 180° erfüllt.
- Da nicht erwartet wird, dass Elemente mit Mehrfachschrauben oder Dreifachsalti geöffnet werden, bewerten die Kampfrichter die Vorbereitung auf die Landung gemäß der folgenden Bilder:



Oberkörper ist eindeutig unterhalb 90°



Oberkörper ist ungefähr bei 90°



Oberkörper ist eindeutig über 90°



19.2.1.4. Ende von Schrauben

Elemente, die zum Zeitpunkt der Landung noch gedreht werden, bekommen einen Abzug von **0,2 Punkten**.

19.2.1.5. Halten der Öffnung bei einfachen Salti und Doppelsalti ohne Mehrfachschraube

- Nach der Öffnung muss die gestreckte Position bis der Körper parallel zum Boden ist (3 Uhr) gehalten werden. Wird die Position nicht bis 3 Uhr gehalten, gilt das Element als abgebückt und es erfolgt ein Abzug von **0,1 Punkten**.
- Der Abzug für das Abbücken wird nur für das Abbücken zwischen dem Zeitpunkt der Öffnung auf 12 Uhr und dem Erreichen der Position parallel zum Boden (3 Uhr) angewandt. Erreicht der Winkel zwischen Oberkörper und Beinen einen Wert von 135° und weniger, bekommt das Element **0,2 Punkte** Abzug.

Winkel zwischen Oberkörper und Beinen	Abzug
190°-171°	Kein Abzug
136°-170°	0,1 Punkte
$\leq 135^\circ$	0,2 Punkte

19.2.2. * Bei Mangel an Stabilität nach einer vollständigen Übung (8 Elemente), wird nur ein Abzug für den schwerwiegendsten Fehler vorgenommen:

19.2.2.1. Kein Stillstand in aufrechter Position und Zeigen von Stabilität für ungefähr drei (3) Sekunden **0,1 - 0,3 Pkt.**

Wenn der Athlet vergisst, nach der Landung still zu stehen und die Landezone innerhalb von etwa drei Sekunden verlässt, entscheidet der E-Kampfrichter, ob dies auf mangelnde Stabilität (1,0 Punkte Abzug) zurückzuführen ist oder nur einfach nur vergessen wurde (0,3 Punkte Abzug).

19.2.2.2. Berührung der Tumblingbahn oder Landezone mit einer oder beiden Händen nach der Landung mit den Füßen in der Landezone/Area **0,5 Pkt.**

19.2.2.3. Berühren oder Fallen auf die Landefläche mit den Knien, Knien und Händen, Bauch, Rücken oder Hintern, nach der Landung **1,0 Pkt.**

19.2.2.4. Hilfe durch eine Hilfestellung nach der Landung **1,0 Pkt.**

19.2.2.5. Verlassen der Tumblingbahn oder der Landefläche oder Berührung des Bodens außerhalb der Landefläche oder Berührung des Bodens mit irgendeinem Körperteil oder turnen eines zusätzlichen Saltos, um einen Sturz zu vermeiden **1,0 Pkt.**



19.2.2.6. Turnen eines zusätzlichen Elementes

1,0 Pkt.

(siehe auch Teil II - Anhänge)

20. AUFGABEN DER SCHWIERIGKEITSKAMPFRICHTER (D7 - D8)

- 20.1. Abholung der Wettkampfkarten beim Hauptprotokollführer mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn.
- 20.2. Überprüfung der Elemente und Schwierigkeitsgrade auf den Wettkampfkarten.
- 20.3. Feststellung und Aufzeichnung aller ausgeführten Elemente und deren Schwierigkeitsgrade auf der Wettkampfkarte (gemäß Numerischem System der FIG).
- 20.4. Öffentliche Anzeige (rote Fahne), wenn ein Athlet andere Elemente ausführt, als auf der Wettkampfkarte vermerkt wurde, oder deren Reihenfolge geändert wurde.
- 20.5. Eingabe des Schwierigkeitswertes.

Lausanne, Januar 2024

Fédération Internationale de Gymnastique

President Secretary

General Trampoline

TC President



Code of Points

DOPPEL-

MINI-TRAMPOLIN

gültig ab dem 1.1.2025

A. ALLGEMEINES

Eine DMT-Übung besteht aus zwei (2) Sprungelementen und sollte eine Variation aus Vorwärts- und Rückwärtssalti mit oder ohne Schrauben beinhalten. Die Übung sollte gute Kontrolle, Form, Haltung, Höhe und Beständigkeit der Höhe aufweisen. DMT wird charakterisiert durch hohe, gleichbleibend rhythmische Rotations-Sprungelemente von den Füßen auf die Füße, ohne Unterbrechungen oder gestreckten Zwischensprüngen.

1. EINZELWETTKÄMPFE

1.1. DMT-Wettkämpfe setzen sich aus Qualifikation und Finale gemäß folgender Struktur zusammen:

Wettkampf-Phase	Welche Athleten?	Welche Übungen?	Startreihenfolge
Qualifikation 1	alle	2 Übungen	gemäß Auslosung
Qualifikation 2	Top 24, bei 48 oder mehr Athleten Top 16, bei 32-47 Athleten Entfällt bei weniger als 32 Athleten Maximal 3 Athleten pro nationalen Verband	1 Übung	gemäß Auslosung
Finale 1	Top 8, maximal 2 Athleten pro nationalen Verband	1 Übung	gemäß Rangfolge und Auslosung
Finale 2	Top 4, keine nationale Verbandsbeschränkung	1 Übung	Reihenfolge aus Finale 1
Team-Finale	Top 8, bei 12 oder mehr Teams Top 5, bei weniger als 12 Teams	1 Übung pro Turner	Rangfolge

1.2. Qualifikation

1.2.1. Die Qualifikation wird in zwei Runden unterteilt: In der Qualifikation 1 (Q1) starten alle gemeldeten Athleten, in der Qualifikation 2 (Q2) geht nur noch ein Teil der Athleten an den Start. Die Anzahl ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Athleten **zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses**:

- 1 - 31 Athleten keine Q2
- 32 - 47 Athleten Q2 mit 16 Athleten
- 48 und mehr Athleten Q2 mit 24 Athleten

1.2.2. Q1 setzt sich aus zwei (2) frei wählbaren Übungen ohne Wiederholung von Elementen in diesen Übungen zusammen. Die höchste Summe der Wertungen der beiden Übungen bestimmt über die



Qualifikation für Q2 bzw. für das Finale (siehe TR).

1.2.3. Die Startreihenfolge in der Qualifikation wird gelöst **zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses**.

1.2.4. Die Athleten werden möglichst gleichmäßig in Gruppen mit maximal zwölf (12) Athleten eingeteilt. Jede Gruppe turnt ihre zwei (2) Übungen in Q1, bevor die nächste Gruppe startet. Wenn die Anzahl der Athleten kein Vielfaches von zwölf (12) ist, haben die ersten Gruppen einen Athleten mehr als die anderen:

Anzahl Athleten	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5
48	12	12	12	12	
49	10	10	10	10	9
51	11	10	10	10	10
53	11	11	11	10	10

1.2.5. Die 16 oder 24 Plätze für Q2 oder die acht (8) Plätze für das Finale, falls es kein Q2 gibt, werden gemäß dem Ranking in Q1 vergeben.

1.2.6. Die Teilnahme an Q2 wird auf drei (3) Athleten pro nationalen Verband beschränkt.

1.2.7. In Q2 wird jede Gruppe gelöst und hat entweder acht (8) oder zwölf (12) Athleten. Die Athleten starten mit dem Wert von null Punkten. In Q2 zeigen die Athleten eine frei wählbare Übung.

1.2.8. Die acht (8) Final-Plätze werden entsprechend der finalen Punktzahl entweder aus Q1 (bei weniger als 32 Meldungen) oder aus Q2 (bei 32 oder mehr Meldungen zum definitiven Meldeschluss) vergeben.

1.2.9. Die Teilnahme am Finale wird auf maximal zwei (2) Athleten pro nationalen Verband beschränkt.

1.3. Finale

1.3.1. Die Startreihenfolge im Finale wird ausgelöst.

Turner im Ranking auf den Plätzen 5 bis 8 nach Q2 werden auf die Startplätze 1 bis 4 gelöst.

Turner im Ranking auf den Plätzen 1 bis 4 nach Q2 werden auf die Startplätze 5 bis 8 gelöst.

1.3.2. Die Finals werden in zwei Runden aufgeteilt, wobei in beiden Übungen keine Wiederholung von Elementen erlaubt ist:

1.3.2.1. In F1 turnen die acht (8) Athleten eine (1) Übung. Die Athleten starten in F1 mit dem Wert von null Punkten. Die besten (vier) 4 Athleten qualifizieren sich für F2, während die restlichen vier (4) entsprechend ihrer Ergebnisse in F1 auf den Plätzen 5 bis 8 platziert werden.

1.3.2.2. In F2 turnen vier (4) Athleten eine (1) Übung und kämpfen um den Titel (Goldmedaille) und die restlichen Plätze (2. bis 4.). Die Athleten starten in F2 mit dem Wert von null Punkten. Sieger ist der Athlet mit der höchsten Punktzahl in F2.

1.3.3. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).

2. MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE

2.1. Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei (3) und maximal vier (4) Athleten pro Wettkampf (Männer oder Frauen).

2.2. Qualifikation

2.2.1. Q1 ist gleichzeitig die Qualifikation für das Mannschaftsfinale.

2.2.2. Das Mannschaftsresultat wird nach Q1 als Summe aus den höchsten drei (3) Werten der Mannschaftsmitglieder über beide Übungen in Q1 berechnet. Es kommt nur eine Übung pro Turner in die Mannschaftswertung.

2.3. Finale



2.3.1. Die Anzahl der Mannschaften im Team Finale bestimmt sich durch die Anzahl der gemeldeten Mannschaften zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses:

- Bei zwölf (12) oder mehr gemeldeten Mannschaften qualifizieren sich die acht (8) besten Mannschaften gemäß des Rankings nach Q1 für das Team-Finale.
- Bei fünf (5) bis elf (11) gemeldeten Mannschaften qualifizieren sich die besten fünf (5) für das Team-Finale.
- Bei vier (4) oder weniger gemeldeten Mannschaften findet kein Team-Finale statt.

2.3.2. Im Finale besteht eine Mannschaft aus drei (3) Athleten. Jeder Athlet turnt eine Übung.

2.3.3. Das Team Finale besteht aus drei (3) Runden mit jeweils einem Athleten pro Mannschaft. Die Reihenfolge innerhalb der Runden ergibt sich aus der Mannschafts-Platzierung in der Qualifikation. Der erste Athlet der Mannschaft mit dem 8. oder 5. Platz nach der Qualifikation, abhängig von der Anzahl der Mannschaften, beginnt. Als nächstes turnt der erste Athlet aus der 7. oder viert-platzierten Mannschaft usw.

2.3.4. Jeder nationale Verband nominiert seine drei Athleten in der Startreihenfolge, in der sie im Finale antreten werden, spätestens zwei (2) Stunden vor dem Team-Finale.

2.3.5. Das Team-Ergebnis wird durch die Summe der Ranglisten-Punkte (10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1) bestimmt, welche die Teams in jeder Runde erreichen können gemäß folgender Regel:

Mannschaften im Finale	Platz							
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
8 Mannschaften	10	8	6	5	4	3	2	1
5 Mannschaften	10	8	6	5	4			

Das Team mit den meisten Ranglisten-Punkten gewinnt.

2.3.6. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).

2.4. All Around-Mannschaftsfinale

Eine Mannschaft besteht aus je einem (1) weiblichen und männlichen (1) Athleten/Paar der folgenden Kategorien

- Trampolin Einzel
- Trampolin Synchron
- Tumbling
- Doppel-Mini-Trampolin

2.4.1. Qualifikation

2.4.1.1. Q1 gilt gleichzeitig als Qualifikation für das All-Around-Mannschaftsfinale.

2.4.1.2. Das Mannschaftsergebnis berechnet sich aus der Summe der höchsten Werte, die ein Athlet in jeder Kategorie und in jedem Geschlecht erreicht hat.

2.4.2. Finale

2.4.2.1. Die fünf (5) Mannschaften mit der höchsten Platzierung in Q1 qualifizieren sich für das Mannschaftsfinale

2.4.2.2. Mannschaften bestehen im Finale aus einem Athleten pro Nation, Kategorie und Geschlecht. Jeder Athlet turnt eine Übung.

2.4.2.3. Siehe Durchführung in TR-Abschnitt 4

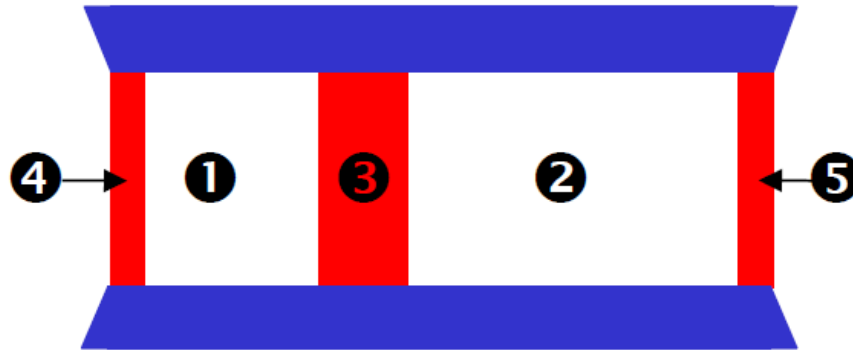
2.4.2.4. Die Mannschaftsergebnisse werden durch die Summe der Ranglistenpunkte (10, 8, 6, 5 und 4), die die Mannschaft in jeder Runde erreicht, bestimmt. Sieger wird die Mannschaft mit den meisten Ranglistenpunkten im Mannschaftsfinale.

2.4.3. Im Falle von Punktgleichheit finden die Tiebreak-Regeln Anwendung (siehe TR).



3. ÜBUNGEN

- 3.1. Bei einer DMT-Übung sind maximal drei (3) Kontakte mit dem Tuch ohne Zwischensprung zwischen den Elementen erlaubt.



- 3.1.1. Die Aufgangszone ist definiert als die vordere inkl. der mittleren Zonen (4+1+3)
- 3.1.2. Die Mittelzone ist der mittlere rote Bereich (3).
- 3.1.3. Die Spotter-/Abgangszone ist der Bereich bis zum Ende inklusive der Mittelzone (3+2+5)
- 3.1.4. Das Doppel-Mini-Trampolins ist mit End-Markierungen begrenzt (4+5).
- 3.2. * Jede Übung besteht aus zwei (2) Elementen: ein (1) Aufgang- oder Spotter-Element und ein (1) Abgangselement.
- 3.2.1. Ein gestreckter Aufgang oder ein Aufgangselement muss in der Aufgangszone abgesprungen und in der Spotter-/Abgangszone gelandet werden.
- 3.2.2. Ein Spotter-Element muss in der Spotter-/Abgangszone abgesprungen und auch gelandet werden.
- 3.2.3. Falls eines dieser Elemente (Aufgang oder Spotter) nicht in der richtigen Zone ausgeführt wird, wie hier beschrieben, gilt die Übung als ungültig und ergibt **0 Punkte**.
- 3.2.4. Das Abgangselement muss von der Spotter-/Abgangszone abgesprungen und in der Landezone gelandet werden.
- 3.2.5. Ein Abgangselement ohne Spotter oder Aufgangselement ist ungültig.
- Hinweis: Spotter und Aufgangselemente, die korrekt von der beschriebenen Zone abgesprungen und gelandet werden, werden unabhängig vom Abgangselement bewertet (unabhängig davon, was im Abgang passiert (z.B. abstoppen, Landung auf dem DMT, keine Landung auf beiden Beinen in der Landezone, Streck sprung)).
- 3.2.6. Ein gerader Aufsprung ohne Schraubenrotation gilt nicht als Element. Wenn ein gerader Sprung als Spotter-Element oder Abgangselement verwendet wird, gilt die Übung als abgebrochen (siehe § 14.1.8).
- 3.2.7. Jede Abweichung zu §3.2 hat einen Abbruch zur Folge (siehe §14.1.7).
- 3.3. Ein zweiter Versuch für eine Übung ist nicht erlaubt.
- 3.3.1. Wird ein Athlet offensichtlich bei einer Übung gestört (fehlerhafte Ausrüstung, erheblicher externer Einfluss, o. ä.), kann der Wettkampfleiter eine Wiederholung der Übung zulassen. Die Kleidung eines Athleten zählt nicht als "Ausrüstung".
- 3.3.2. Zuschauerlärm, Applaus und Ähnliches werden normalerweise nicht als Störung angesehen.

4. KLEIDERORDNUNG FÜR UND HILFSTELLUNGEN

- 4.1. Männliche Athleten



- Ärmelloses oder kurzärmeliges Turntrikot
- kurze Turnhosen
- weiße Schuhe und/oder **weiße Socken**.

4.2. Weibliche Athleten

- Turntrikot oder Ganzkörperturnanzug mit oder ohne Ärmel (muss eng am Körper anliegen)
- Lange Strumpfhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
- Kurze enge Turnhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
- **Kopfbedeckung darf getragen werden (muss eng am Körper anliegen)**
- Jegliche andere "Bekleidung", die nicht eng am Körper anliegt, ist nicht erlaubt
- Aus Sicherheitsgründen ist es nicht erlaubt, das Gesicht zu bedecken.
- Weiße Schuhe und/oder weiße Socken
- **Der Ausschnitt an der Vorder- und Rückseite des Trikots/Ganzkörperanzugs muss korrekt sein, ein Ausschnitt ist optional, darf aber nicht über die Hälfte des Brustbeins und nicht weiter als bis zur Unterlinie der Schulterblätter hinausragen. Trikots/Ganzkörperanzüge können mit oder ohne Ärmel sein. Die Breite der Schulterträger muss min. 2 cm betragen. Der Beinausschnitt des Trikots darf nicht über den Hüftknochen hinausragen (Maximum). Die Beinlänge des Trikots darf die horizontale Linie um das Bein, die nicht mehr als 2 cm unterhalb der Gesäßbasis verläuft, nicht überschreiten. Trikots mit Spitzenanteil müssen gefüttert werden (vom Rumpf bis zur Brust).**

4.3. **Die Haare sollten sicher am Kopf zusammengebunden werden. Offene Haare sind das Risiko des Athleten. Es kann ein Sicherheitsrisiko darstellen und auch zum Übungsabbruch führen.**

4.4. Das Tragen von Schmuck oder Uhren ist während des Wettkampfs nicht erlaubt. Ringe ohne Schmucksteine können getragen werden, wenn sie abgeklebt werden. Tape oder andere Stützelemente dürfen keinen wesentlichen Kontrast zur Hautfarbe bilden. Die Unterwäsche darf nicht sichtbar sein.

4.5. Jeder Verstoß gegen §4.1, §4.2 und §4.4 kann zu einem Strafabzug von **0,2 Punkten** führen, der vom Wettkampfleiter vom Gesamtwert jeder Übung abgezogen wird, in der der Verstoß begangen wird. Ein erheblicher Verstoß kann zur Disqualifikation von der Runde führen, in der der Verstoß begangen wird. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.

4.6. Mannschaften

Mitglieder einer Mannschaft müssen die gleiche Wettkampfbekleidung tragen. Ansonsten kann dies zur Disqualifikation der Mannschaft vom Team-Wettkampf führen. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.

4.7. Nationale Identifikation oder Verbandseblem

Siehe §5.7 in TRA CoP: Bei FIG-Wettkämpfen muss ein nationales Emblem oder anderweitige nationale Identifikation getragen werden (gemäß der FIG-Regularien für Kleidung und Öffentlichkeitsarbeit), sonst gibt es einen Strafabzug vom Wettkampfleiter von **0,2 Punkten**, der vom Gesamtwert jeder Übung abgezogen wird, in der der Regelverstoß begangen wird.

4.8. Trainer

National-Trainingsanzug oder kurze Hose und T-Shirt sowie Turnschuhe.

5. WETTKAMPFKARTEN

5.1. Die Elemente aller Übungen müssen auf der Wettkampfkarte mit dem Schwierigkeitswert und in der Reihenfolge, in der sie geturnt werden, notiert werden. **Wettkampfkarten können auf Papier oder elektronisch ausgefüllt werden.**

5.2. Das numerische System der FIG muss verwendet werden, um die Übungsteile auf der Wettkampfkarte zu beschreiben, sonst wird die Wettkampfkarte nicht akzeptiert (**siehe DMT-Schwierigkeitstabelle**).

5.3. Das örtliche Organisationskomitee bestimmt, wann und wo die Wettkampfkarten eingereicht werden müssen. Hält sich ein Athlet nicht an diese Vorgaben, kann er vielleicht nicht am Wettkampf teilnehmen. Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass die Wettkampfkarten den Schwierigkeitskampfrichtern mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn vorliegen.

5.4. Alle Änderungen von Elementen werden von den Schwierigkeitskampfrichtern auf der Wettkampfkarte vermerkt.



6. GERÄTEAUSSTATTUNG

- 6.1. Siehe FIG-Normen für Trampolin, Tumbling und Doppel-Mini-Tramp

7. SICHERHEITSANFORDERUNGEN

- 7.1. Siehe Technischen Regularien, Abschnitt 4.

8. PROTOKOLL UND SEKRETARIAT

- 8.1. Siehe §9 der Trampolin-Wettkampfbestimmungen.

9. OBERKAMPFGERICHT UND SCHIEDSGERICHT

- 9.1. Siehe TR, Abschnitt 1.
9.2. Beim Doppel-Mini-Tramp wird bei Weltmeisterschaften, World Games und World Cups ein Oberkampfgericht eingesetzt.

B. WETTKAMPFVERFAHREN

10. EINTURNEN

- 10.1. Unmittelbar vor allen Wettkampfphasen mit Ausnahme des All-Around Team Finals, wird jedem Athleten erlaubt, **die gleiche Anzahl von Übungen am Wettkampfgerät zu turnen, wie es Übungen in der Wettkampfphase gibt (2 in Q1, 1 in Q2, 1 in TF, 2 in F1+F2)**. Das Einturnen erfolgt in der Startreihenfolge. Sobald alle Athleten ihr Einturnen beendet haben, beginnt der Wettkampf.
- 10.2. Das Einturnen wird vom Wettkampfleiter überwacht.
- 10.3. Im Fall, dass ein Athlet beim Einturnen die Anzahl der erlaubten Übungen überschreitet, wird der Wettkampfleiter einen Strafabzug von **0,2 Punkten** vom Gesamtwert der folgenden Übung vornehmen (siehe § 18.10).
- 10.4. Das Einturnen auf dem Wettkampfgerät während des eigentlichen Wettkampfes kann entfallen, wenn ein gleichwertiges Gerät in einer angrenzenden Halle mit einer Höhe von mindestens sechs (6) Metern zur Verfügung steht.

11. ÜBUNGSBEGINN

- 11.1. Jeder Athlet beginnt auf ein vom Wettkampfleiter gegebenes Signal.
- 11.2. Nachdem das Signal gegeben wurde (gemäß § 11.1), muss der Athlet das erste Element innerhalb von 20 Sekunden beginnen, ansonsten erfolgt ein Strafabzug von **0,2 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe § 18.10).
- 61 Sekunden: Der Athlet darf in dieser Übung nicht starten, kein Wert wird berechnet und er bekommt den Vermerk „Did Not Start“ (DNS).
- Wenn diese Zeitbegrenzung aufgrund von fehlerhafter Ausrüstung oder aus einem anderen wesentlichen Grund überschritten wird, erfolgt kein Abzug. Diese Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.
- 11.3. Bei einem fehlerhaften Start kann der Athlet ohne Punktabzug auf ein Signal vom Wettkampfleiter erneut beginnen. **Eine DMT-Übung gilt als begonnen, wenn der Athlet das erste Element abspringt (Absprung vom DMT zum Aufgang oder Spotter). Eine leichte Beugung der Knie wird nicht als Beginn der Übung gewertet, wenn ein Element in der Spotter-Zone geturnt wird.**
- 11.4. Nach dem Beginn der Übung wird ein Zuruf oder ein Signal an den Athleten vom eigenen Trainer mit einem einmaligen Strafabzug von **0,6 Punkte** vom Wettkampfleiter geahndet (siehe §18.10).

12. ANFORDERUNGEN AN DIE KÖRPERPOSITION WÄHREND EINES ELEMENTS



- 12.1. Siehe §13 der Trampolin-Wettkampfbestimmungen

13. WIEDERHOLUNG VON ELEMENTEN

- 13.1. Während der zwei (2) Übungen in Q1 darf kein Element wiederholt werden, sonst wird die Schwierigkeit des wiederholten Elements nicht gewertet (siehe auch §13.5).
- 13.2. In den beiden Finalübungen darf kein Element wiederholt werden, sonst wird der Schwierigkeitswert des wiederholten Elementes nicht gezählt (siehe auch §13.5).
- 13.3. Elemente mit derselben Anzahl an Rotationen, die aber in unterschiedlicher Körperposition (gehockt, gebückt oder gestreckt) ausgeführt werden, werden als unterschiedliche Elemente und nicht als Wiederholungen betrachtet.
- 13.4. Alle Mehrfachsalti, die dieselbe Anzahl von Schrauben und Salti enthalten, und die ohne erkennbare Pause während der Drehung oder ohne definierte Positionen ausgeführt werden, gelten als Wiederholungen, wenn sie mehr als einmal geturnt werden.
- ~~13.5. Elemente oder Übungen aus Q1 dürfen im Einzel und Team-Finale wiederholt werden. In Q2 können Elemente wiederholt werden, jedoch nicht in der gleichen Zone des DMT wie in Q1.~~

14. ÜBUNGSABBRUCH

- 14.1. Eine Übung gilt als abgebrochen, wenn ein Athlet
- 14.1.1. offensichtlich nicht mit beiden Füßen gleichzeitig im Sprungtuch landet.
 - 14.1.2. nach der Landung nicht die Rückfederungskraft des Sprungtuchs für die unmittelbare Fortsetzung des nächsten Elements ausnutzt.
 - 14.1.3. von einer Hilfestellung oder der Schiebematte berührt wird.
 - 14.1.4. das Doppel-Mini-Trampolin verlässt.
 - 14.1.5. mit einem anderen Körperteil als den Füßen auf dem DMT-Sprungtuch landet.
 - 14.1.6. * während der Übung auf einem anderen Teil des Doppel-Mini-Tramps als dem Sprungtuch landet. Aufgrund der Enge des DMT-Sprungtuches ist es möglich, dass der Athlet etwas anderes als das Tuch (Federn oder Abdeckung) mit irgendeinem Teil des Körpers berührt, obwohl die Füße – wie gefordert – auf dem Tuch landen. Dann gilt §14.3. Wenn jedoch offensichtlich ein Fuß außerhalb des Tuches landet (Rahmen/Abdeckung usw.), wird das als Abbruch gewertet.
 - 14.1.7. das Aufgangselement, Spotter-Element oder Abgangselement nicht von oder in die vorgesehene Zone ausführt, gemäß §3.2.6.
 - 14.1.8. einen gestreckten Sprung als Spotter-Element oder Abgangselement turnt (gemäß 3.2.6).
- 14.2. Das Element, das zum Abbruch führt, wird nicht mehr bewertet, gemäß §14.1.
- 14.3. Aufgrund der Enge des DMT-Sprungtuchs führt eine Berührung von irgendetwas anderem als dem Sprungtuch (Abdeckung/Federn) während einer Übung nicht zum Abbruch, sondern zu einem Strafabzug von **0,2 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe § 18.10). Der Abzug wird für jede Berührung von Abdeckung oder Federn vorgenommen.
- 14.4. Es werden nur Elemente bewertet, die auf beiden Füßen gelandet werden.
- 14.5. Der Wettkampfleiter entscheidet über die Anzahl gültiger Elemente. Die Höchstnote für den Haltungswert für eine Übung bestehend aus zwei (2) Elementen sind **20 Punkte**. Der Höchstwert für eine Übung mit einem (1) Element ist **16 Punkte**.

15. ABSCHLUSS DER ÜBUNG

- 15.1. Nach dem Abgangselement muss die Übung kontrolliert, mit den Füßen innerhalb der Landefläche beendet werden, andernfalls wird das Abgangselement nicht gewertet.



- 15.2. Nach dem Abgang muss der Athlet etwa drei (3) Sekunden in aufrechter Position mit einem Abstand der Füße kleiner als Schulterbreite stehen bleiben, andernfalls erhält er einen Abzug für Mangel an Stabilität (siehe § 19.2.2).

16. WERTUNG

Es werden **drei (3)** Arten von Noten verwendet.

Die D-Note ist die Gesamtsumme der Schwierigkeitsgrade in einer Übung.

Die E-Note ist der Gesamtwert eines Haltungskampfrichters in einer Übung.

Die P-Note ist die Summe der Strafwerte für die Übung.

16.1. Schwierigkeitsgrad

Im Prinzip ist das Bewertungsmaß für die Schwierigkeit eines Elements während einer Übung nicht beschränkt, bei **Jugend- und Altersklassenwettkämpfen ist das Maß gemäß der FIG Junior and WAGC Rules beschränkt**. Elemente mit höherer Schwierigkeit können ausgeführt werden, aber werden nur mit dem Maximalwert der Altersklasse gewertet. Vierfache Salti sind in Jugend-/Juniorenwettkämpfen nicht erlaubt und führen zur Disqualifikation vom Wettkampf.

Die Schwierigkeit eines Elements wird folgendermaßen berechnet:

16.1.1. Nur Elemente, die auf den Füßen beendet werden, werden gewertet.

16.1.2. Elemente ohne Schrauben- oder Saltorotation (Hocke, Bücke, Grätsche) **0,1 Pkt.**

16.1.3. je ½ Schraube (180°) (mit der Ausnahme in § 16.1.5.2) **0,2 Pkt.**

16.1.4. je Salto (360°) **0,5 Pkt.**

16.1.5. Einfache Salti:

16.1.5.1. Einfache Salti in gebückter oder gestreckter Position ohne Schrauben erhalten einen Bonus von **0,1 Pkt.**

16.1.5.2. In einfachen Salti mit mehr als einer Schraube (360°) wird die Schwierigkeit der Schrauben wie folgt berechnet:

- Je ½ Schraube über eine (1) Schraube (360°) hinaus **0,3 Pkt.**
- Je ½ Schraube über zwei (2) Schrauben (720°) hinaus **0,4 Pkt.**
- Je ½ Schraube über drei (3) Schrauben (1080°) hinaus **0,5 Pkt.**
- Je ½ Schraube über vier (4) Schrauben (1440°) hinaus **0,6 Pkt.**

16.1.6. Seitwärtssalti haben keinen Schwierigkeitswert.

16.1.7. Mehrfachsalti mit oder ohne Schrauben:

16.1.7.1. Doppelte Salti in gebückter Position erhalten einen Bonus von **0,4 Punkten**, und dreifache Salti in gebückter Position einen Bonus von **0,8 Punkten** und vierfache Salti in gebückter Position erhalten einen Bonus von **1,6 Punkten**

16.1.7.2. Doppelte Salti in gestreckter Position erhalten einen Bonus von **0,8 Punkten** und dreifache Salti in gestreckter Position einen Bonus von **1,6 Punkten**

16.1.7.3. Für doppelte Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben, **verdoppelt**. Dann wird der Bonus für gebückte oder gestreckte Position hinzugefügt, um den Gesamtwert des Elements zu errechnen.

16.1.7.4. Bei dreifachen Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben, **verdreifacht**. Dann wird der Bonus für gebückte oder gestreckte Position hinzugefügt, um den Gesamtwert des Elements zu errechnen.

16.1.7.5. Bei vierfachen Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben, **vervierfacht**. Dann wird der Bonus für gebückte oder gestreckte Position hinzugefügt, um den Gesamtwert des Elements zu errechnen.



- 16.1.7.6. In Elementen, die Salti und Schrauben kombinieren, sind die Schwierigkeitswerte für Salto und Schrauben zu addieren.

16.2. Wertungsmethode

- 16.2.1. Der Bewertung von Haltung und Schwierigkeit erfolgt in **1/10 Punkten**
- 16.2.2. Die Kampfrichter müssen ihre Abzüge unabhängig voneinander in das Wertungssystem eingeben.
- 16.2.3. Berechnung des Haltungswertes (E):
- 16.2.3.1. Die Haltungskampfrichter nehmen Abzüge gemäß § 19.2 vor.
- 16.2.3.2. Die Summe der beiden mittleren Abzüge (Median) wird als Abzug für das jeweilige Element gewertet. Die Summe der Einzelabzüge (zuzüglich der Landungsabzüge) werden vom Maximalwert (max. 20 Punkte) der Übung abgezogen und ergibt somit den Haltungswert des Athleten für die Übung.
- 16.2.4. Fehlende Abzüge:
- 16.2.4.1. Gibt ein Haltungskampfrichter seine Abzüge für die Übung nicht ein, ersetzt der Mittelwert der anderen Abzüge für dieses Element und/oder Landung diese(n) Abzug/Abzüge. Die Entscheidung fällt der Wettkampfleiter.
- 16.2.5. Berechnung des Schwierigkeitswertes:
- 16.2.5.1. Die Schwierigkeitskampfrichter berechnen den Schwierigkeitswert für eine Übung gemäß § 3.2, § 13, §14, und §16.1.
- 16.2.6. Gesamtwert einer Übung:
- 16.2.6.1. Jede Übung wird einzeln bewertet; der Gesamtwert wird aus Haltungs- und Schwierigkeitswert berechnet.
- 16.2.6.2. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Addition der beiden (2) "E"-Noten (Haltung) zuzüglich der "D"-Note (Schwierigkeit) abzüglich der Strafabzüge gemäß §4.5, §4.7, §10.3 § 11.2, § 11.4, §14.3 und §18.8. Die Note "E" (Haltung) ergibt sich aus der Maximalnote (20 Pkt.) abzüglich der Summe der mittleren Abzüge (Median) pro Element und Landung.
- Gesamtwert = E (max. 20 Punkte) + D – P**
- 16.2.7. Alle Ergebnisse werden auf zwei (2) Dezimalstellen gerundet. Eine Rundung erfolgt erst beim Gesamtwert für eine Übung.
- 16.2.8. Der Wettkampfleiter muss die Richtigkeit der Endergebnisse feststellen.

C. DAS KAMPFGERICHT

17. DAS KAMPFGERICHT

- 17.1. Zusammensetzung:
- | | |
|--|----------|
| 17.1.1. Wettkampfleiter | 1 |
| 17.1.2. Haltungskampfrichter (Nr. 1 – 6) | 6 |
| 17.1.3. Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 7 – 8) | 2 |
| 17.1.4. Gesamt | 9 |
- 17.2. Der Wettkampfleiter und die Kampfrichter Nr. 1-8 sitzen einzeln auf einem Podest von 50 cm, mindestens fünf (5) Meter von der Seite des Doppel-Mini-Trampolins entfernt.
- 17.3. Führt ein Kampfrichter seine Pflichten nicht auf eine zufriedenstellende Art aus, muss er ersetzt werden. Diese Entscheidung wird vom Oberkampfrichter getroffen. Wenn es kein Oberkampfrichter gibt, entscheidet



der Wettkampfleiter. Siehe TR, Abschnitt 1 und § 9.2 der Wettkampfbestimmungen.

17.3.1. Wenn ein Haltungskampfrichter ausgetauscht wird, kann der Wettkampfleiter entscheiden, dass dessen vorherige Noten durch den Durchschnitt der übrigen Noten ersetzt werden (siehe auch §16.2.4).

17.4. Einige Wettkämpfe können mit nur vier (4) Haltungskampfrichtern durchgeführt werden (Siehe General Judges Rules).

18. AUFGABEN DES WETTKAMPFLEITERS

18.1. Kontrolle der Wettkampfanlagen und des elektronischen Wertungssystems.

18.2. Organisation der Kampfrichterbesprechung und der Probewertung (siehe TR, Abschnitt 1).

18.3. Platzierung und Beaufsichtigung der Kampfrichter und Protokollführer.

18.4. Leitung des Wettkampfes.

18.5. Einberufung des Kampfgerichts.

18.6. Entscheidung, ob die Wiederholung einer Übung gestattet wird (gemäß § 3.3.1).

18.7. Bestimmung der Höchstnote im Falle eines Übungsabbruchs (siehe § 14).

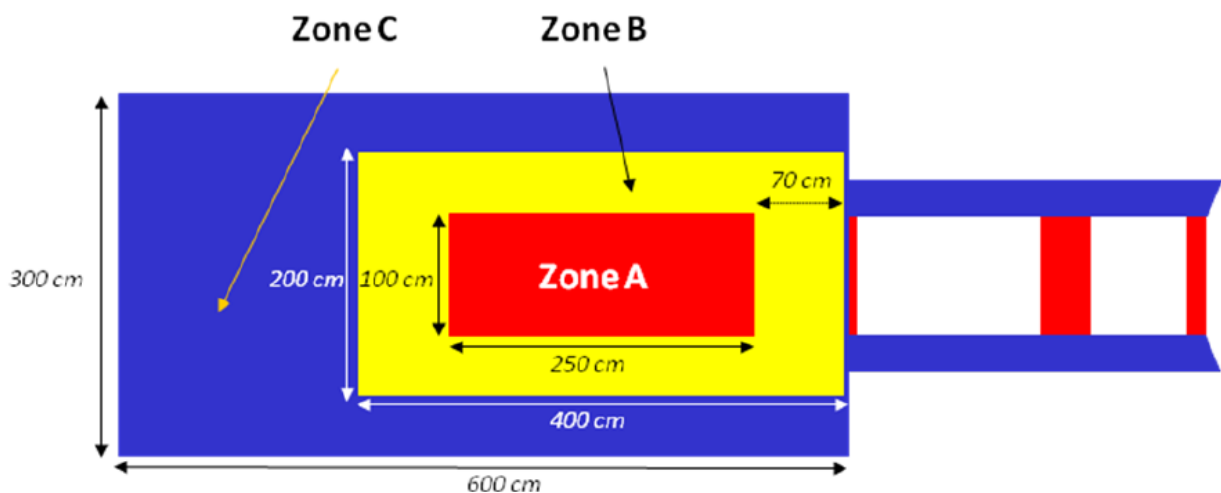
18.8. Festlegung folgender Landungsstrafabzüge:

18.8.1. * Landung innerhalb von Zone B (siehe Teil II – Anhänge) **0,6 Pkt.**

18.8.2. * Landung innerhalb von Zone C (siehe Teil II – Anhänge) **1,0 Pkt.**

18.8.3. * Berühren oder Überschreiten von Zone A in Zone B oder von Zone A in Zone C oder von Zone B in Zone C. **0,2 Pkt.**

Berührt ein Körperteil etwas außerhalb dieser Grenze, führt dies zu einem Abzug gemäß §19.2 oder einem Strafwert gemäß §18.8.



18.9. Entscheidung, ob ein Kampfrichter versäumt hat, seine Note sofort aufzuzeigen (siehe §16.2.4).

18.10. Entscheidung über Strafabzüge gemäß §4.5, §4.7, §10.3, §11.2, §11.4, §14.3 und § 18.8 sowie deren Eingabe.

18.11. Der Wettkampfleiter kontrolliert alle Werte, Berechnungen und Endergebnisse und greift ein, wenn er offensichtliche Rechenfehler bemerkt.

18.12. Entscheidung über Anfragen (im Sinne einer Beschwerde) bevor die nächste Runde beginnt (siehe Technischen Regularien, Abschnitt 1).

19. AUFGABEN DER HALTUNGSKAMPFRICHTER (E1 - E6)

19.1. Beurteilung der Haltung in einem Bereich von **0,0 bis 0,5 Punkte** gemäß §19.2 und Eingabe der Abzüge.

19.2. Abzüge für die Haltung



19.2.1. Mangel an Form und Kontrolle in jedem Element

0,1 - 0,5 Pkt.

Nachdem der Körper parallel zum Boden ist (3 Uhr) werden keine Abzüge mehr vergeben, da der Turner sich für die Landung vorbereiten muss.

19.2.1.1. Position der Arme

Öffnung der Arme in einer Schraube

0,1 Pkt.

Ellenbogen nicht angelegt

0,1 Pkt.

- Elemente mit 540° oder weniger Schraubenrotation müssen mit gestreckten Armen eng am Körper geturnt werden. Krumme Ellenbogen bekommen einen Abzug von **0,1 Punkten**.
- Elemente mit 720° und mehr Schrauben dürfen mit gestreckten oder gekrümmten Armen geturnt werden, aber sie müssen eng am Körper anliegen, um Abzüge zu vermeiden.

Bei gehockten Elementen Fassen der Beine in den Kniekehlen

0,1 Pkt.

19.2.1.2. Position der Beine

Gebeugte Knie in gebückter oder gestreckter Position während der Flugphase

0,1 - 0,2 Pkt.

Füße nicht zusammen

0,1 Pkt.

Knie nicht zusammen

0,1 Pkt.

Füße nicht gestreckt

0,1 Pkt.

- All diese Abzüge werden bis zu einem Maximum von **0,2 Punkten** addiert.

19.2.1.3. Öffnung der Elemente

- Ein gehocktes oder gebücktes Element gilt als geöffnet, wenn der Winkel zwischen Oberkörper und Beinen 180° beträgt (bei 12 Uhr). Die gestreckte Position muss frühestens bei 10 Uhr bei Mehrfachsalti und spätestens bei 1 Uhr erreicht werden. Ist der 180° Winkel niemals erreicht, bekommt das Element einen Abzug von **0,2 Punkten**.
- Von einem gestreckten Element wird eine Öffnung nicht erwartet, da die Flugphase die Anforderung von 180° erfüllt.

19.2.1.4. Ende von Schrauben

- Elemente mit mehr als 360° Schrauben im letzten Salto, deren Schraube von 90° erst nach 3 Uhr endet, wird mit einem Abzug von **0,3 Punkten** bestraft.

19.2.1.5. Halten der gestreckten Position nach der Öffnung

- Der Abzug fürs Abbücken wird angewendet, wenn der Winkel zwischen Oberkörper und Beinen nach der Öffnung (12 Uhr) einen Winkel von 135° oder weniger erreicht.

Winkel zwischen Oberkörper und Beinen nach der Öffnung	Abzug
190° - 135°	Kein Abzug
< 135°	0,1

19.2.2. Bei Mangel an Stabilität nach dem Abgangelement erfolgt nur ein Abzug für den schwerwiegendsten Fehler:

19.2.2.1. Kein Stillstand in aufrechter Position und Zeigen von Stabilität für ungefähr drei (3) Sekunden

0,1 - 0,3 Pkt.

Wenn der Athlet vergisst, nach der Landung still zu stehen und die Landezone innerhalb von etwa drei Sekunden verlässt, entscheidet der E-Kampfrichter, ob dies auf mangelnde Stabilität (1,0 Punkte Abzug) zurückzuführen ist oder nur einfach nur vergessen wurde



(0,3 Punkte Abzug).

- | | |
|--|-----------------|
| 19.2.2.2. Berührung des DMT mit irgendeinem Körperteil oder Berühren der Landezone mit einer oder beiden Händen nach der Landung | 0,5 Pkt. |
| 19.2.2.3. Berühren der oder Fallen auf die Landefläche mit den Knien, Knien und Händen, Bauch, Rücken oder Hintern, nach der Landung | 1,0 Pkt. |
| 19.2.2.4. Hilfe durch eine Hilfestellung nach der Landung | 1,0 Pkt. |
| 19.2.2.5. Verlassen der Landefläche oder Berührung des Bodens außerhalb der Landefläche oder Berührung des Bodens mit irgendeinem Körperteil oder Sturz gegen das Doppel-Mini-Tramp nach der Landung | 1,0 Pkt. |

20. AUFGABEN DER SCHWIERIGKEITSKAMPFRICHTER (D7 - D8)

- 20.1. Abholung der Wettkampfkarten im Sekretariat mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn.
- 20.2. Überprüfung der Elemente und Schwierigkeitsgrade auf den Wettkampfkarten.
- 20.3. Feststellung und Aufzeichnung aller ausgeführten Elemente und deren Schwierigkeitsgrade auf der Wettkampfkarte (gemäß dem Numerisches System der FIG).
- 20.4. Öffentliche Anzeige (rote Fahne), wenn ein Athlet andere Elemente ausführt, als auf der Wettkampfkarte vermerkt wurde, oder deren Reihenfolge geändert wurde.
- 20.5. Eingabe des Schwierigkeitswertes.

Lausanne, Januar 2024

Fédération Internationale de Gymnastique

President Secretary

General Trampoline

TC President



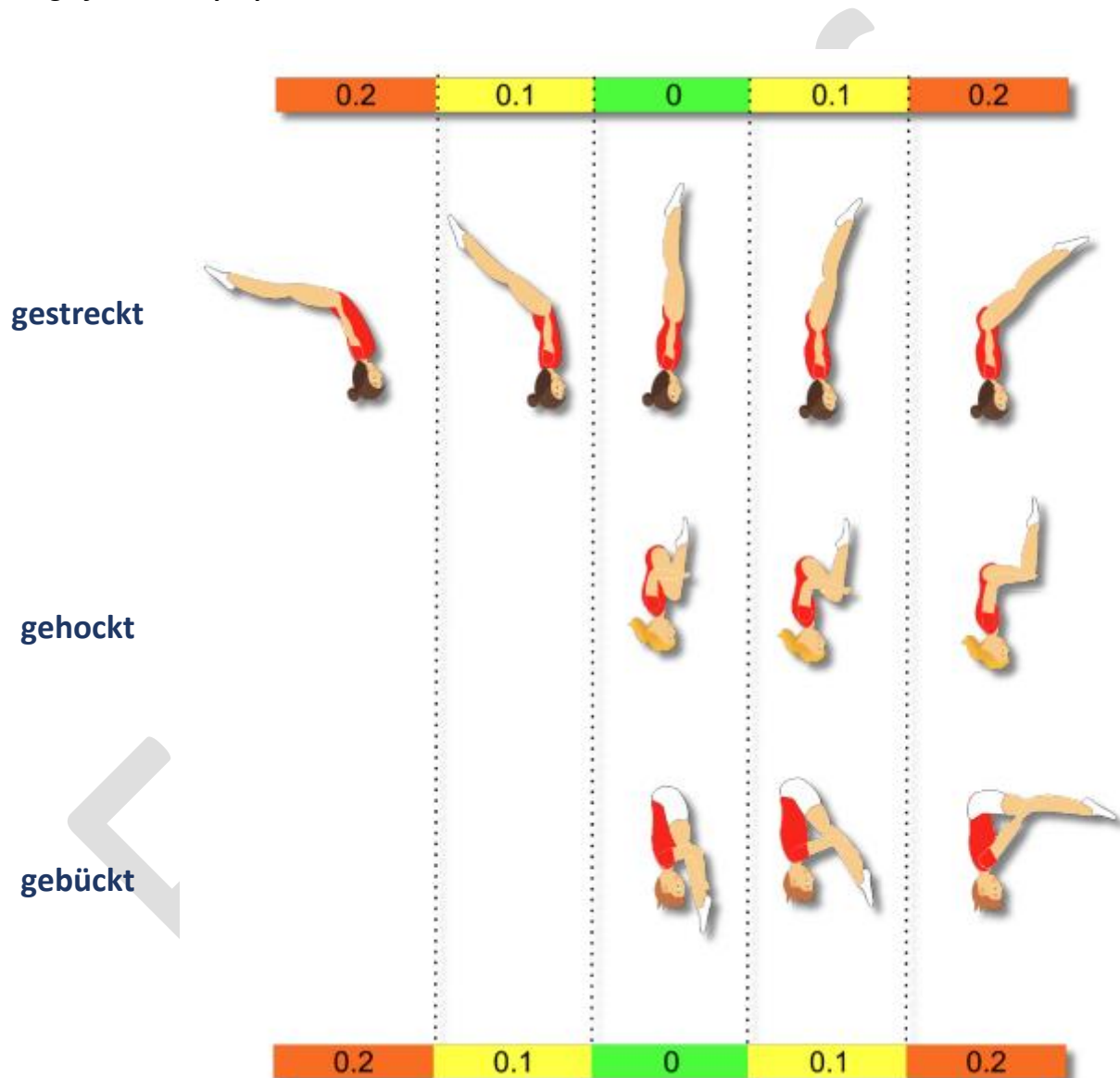
TEIL II - ANHÄNGE

gültig ab dem 1.1.2025

A. ZEICHNUNGEN

(Diese Zeichnungen sind nur eine Anleitung und sollten nicht wörtlich genommen werden.)

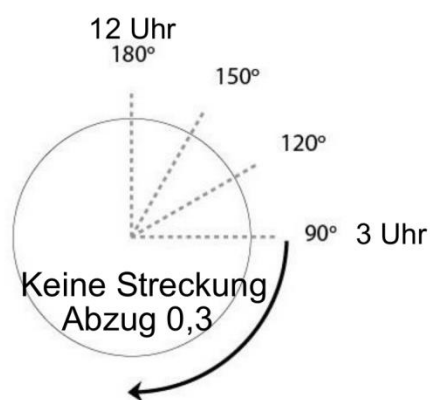
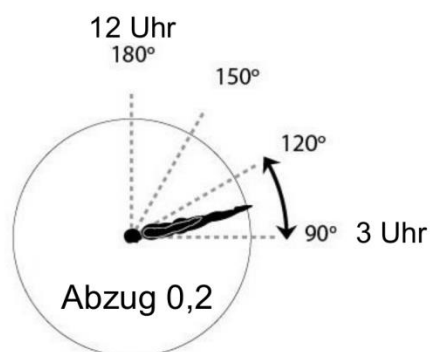
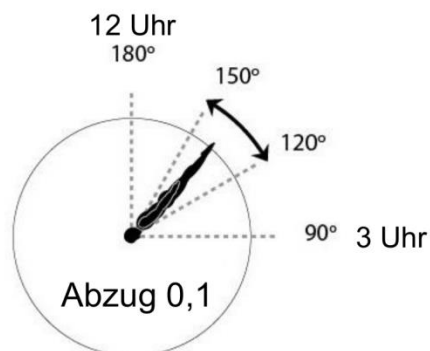
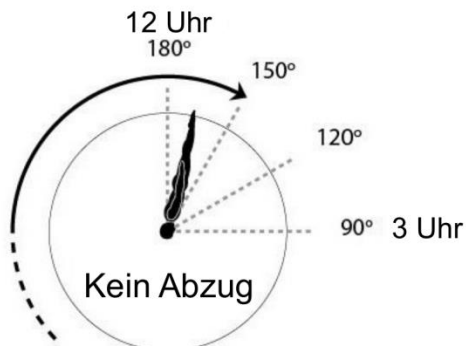
Abzüge für die Körperposition



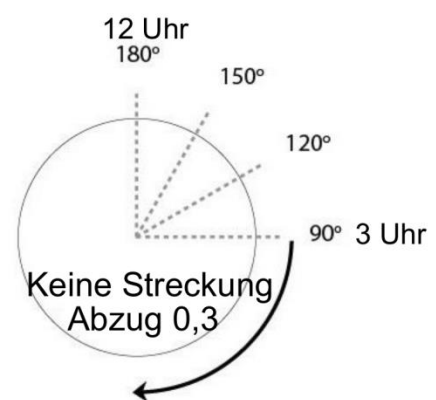
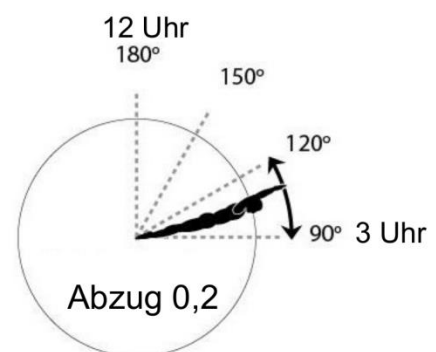
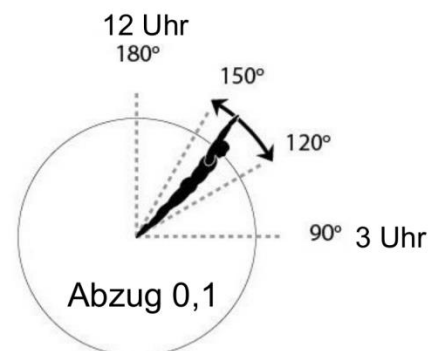
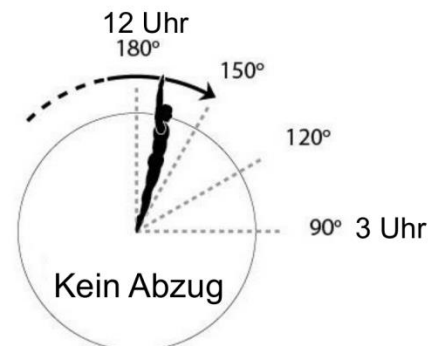


Salto Öffnung (nur Trampolin)

Zur Landung auf Füßen oder Bauch



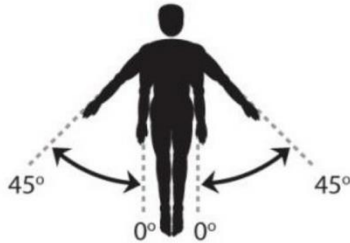
Zur Rückenlandung



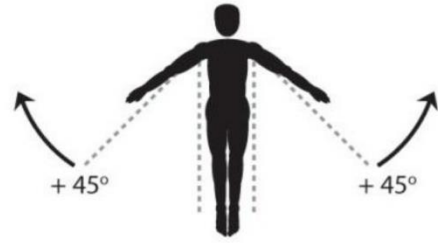


Haltung der Arme zum Stoppen einer Schraube

Barani, 1/1 Schraube, Mehrfachsalti mit 1/2 Schraube am Ende

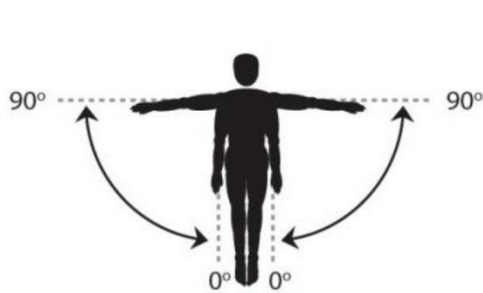


Kein Abzug

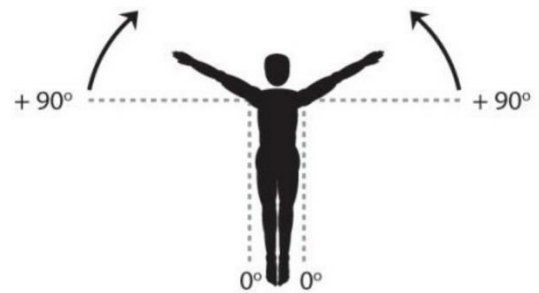


Abzug 0,1

Einfachsalti mit mehr als 1/1 Schraube und alle anderen Salti mit mehreren Schrauben



Kein Abzug



Abzug 0,1

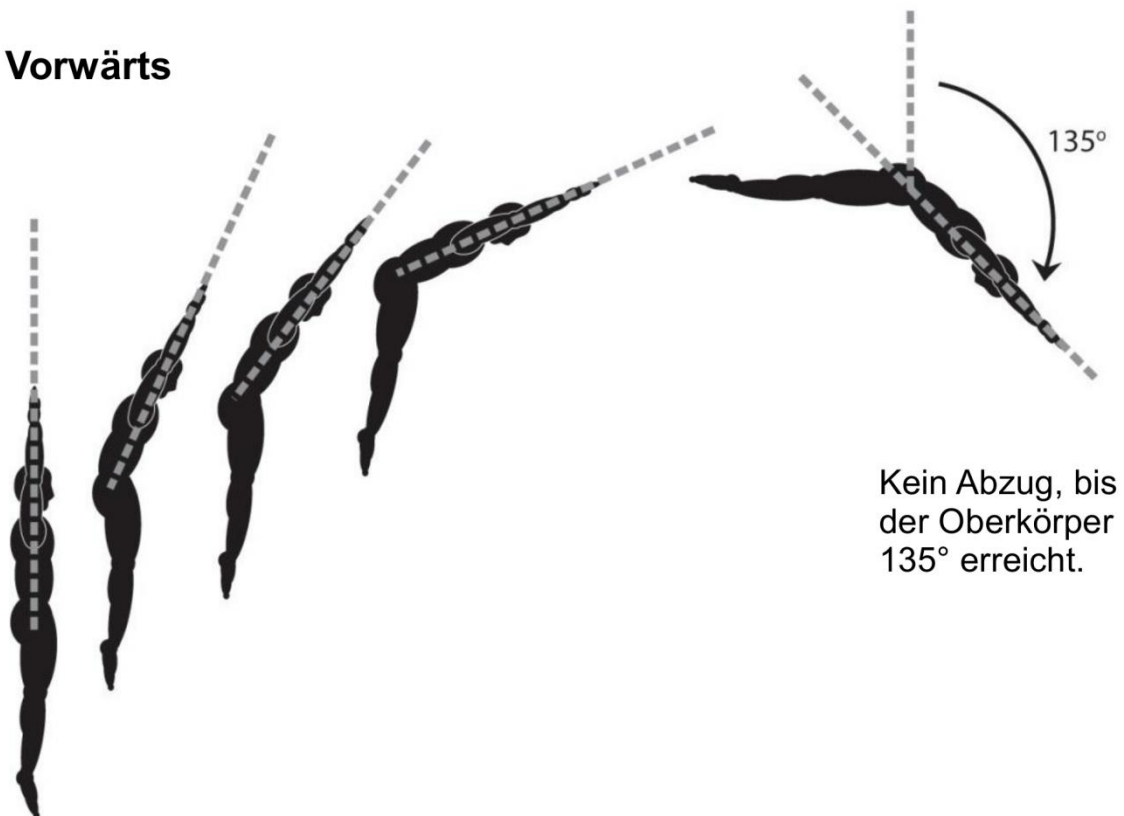


Absprung bei Mehrfachsalti

Rückwärts

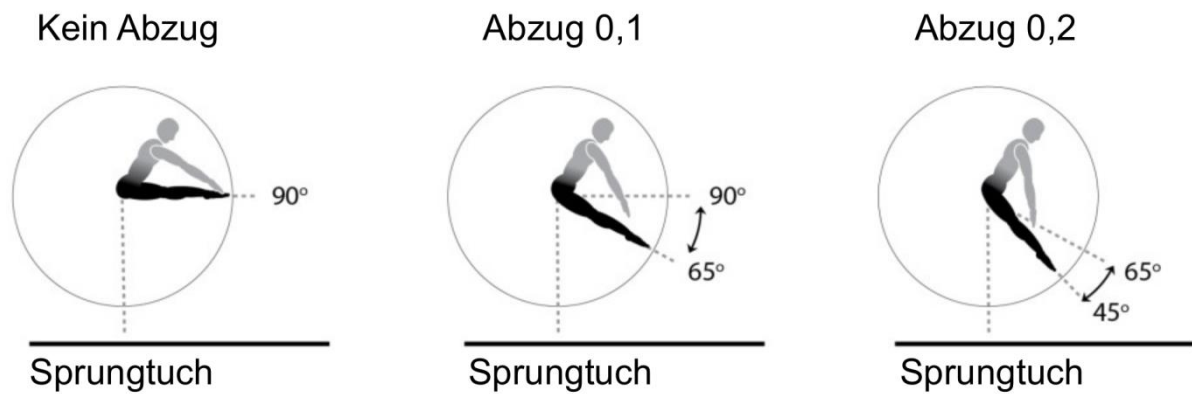
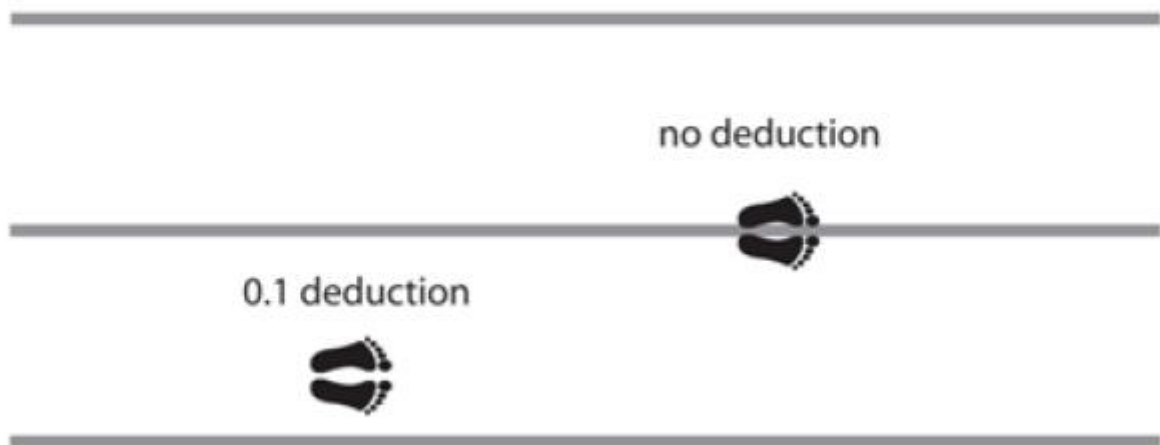


Vorwärts



**Bück- und Grätschsprünge**

Winkel der Beine zur Horizontalen

**Abweichung von der Mitte (Tumbling)**



B. SCHWIERIGKEITSBERECHNUNG TRAMPOLIN – PRINZIPIEN

Grundlage		
	Grad	Wert
Pro ¼ Salto	90°	0,1
Pro ½ Schraube	180°	0,1

Werte für vollständige Salti		
	Grad	Wert
Einfache Salti	360°	0,5
Doppelsalti	720°	1,0
Dreifachsalti	1080°	1,6
Vierfachsalti	1440°	2,2

Doppelsalti mit Schrauben		
Für Doppelsalti mit mehr als zwei ganze Schrauben (> 720° Schrauben) bekommt jede zusätzliche halbe Schraube (180°) einen Bonus von 0,1		
Anzahl an Schrauben	Grad	Bonus-Wert
Ohne Schraube	0°	0,0
½ Schraube	180°	0,0
Ganze Schraube	360°	0,0
1 ½	520°	0,0
2	720°	0,0
2 ½	900°	0,1
3	1080°	0,2
3 ½	1260°	0,3
4	1440°	0,4
4 ½	1620°	0,5
5	1800°	0,6

Position über 360° Salto Rotation		
Position		Wert
gehockt	°	0,0
gebückt	<	0,1
gestreckt	/	0,1

Bonus für Rückwärts-Elemente		
Salto Rotation		Wert
360° - 630°		0,0
720° - 900°		0,1
1080° - 1260°		0,2
1440°		0,3

Dreifachsalti mit Schrauben		
Für Dreifachsalti mit mehr als einer halben Schraube (> 360°) bekommt jede zusätzliche halbe Schraube (180°) einen Bonus von 0,2		
Anzahl an Schrauben	Grad	Bonus-Wert
Ohne Schraube	0°	0,0
½ Schraube	180°	0,0
Ganze Schraube	360°	0,0
1 ½	520°	0,2
2	720°	0,4
2 ½	900°	0,6
3	1080°	0,8
3 ½	1260°	1,0
4	1440°	1,2
4 ½	1620°	1,4
5	1800°	1,6

Vierfachsalti mit Schrauben	
Jede halbe Schraube (180°) bekommt einen Bonus von 0,2	
Anzahl der Schrauben	Bonus-Wert
Pro 180°	0,2

Dreifach- und/oder Vierfachsalti in einer Übung	
Frauen	Übungen mit mehr als zwei (2) Elementen mit mindestens 1080° Salto-Rotation bekommen einen Bonus von 0,3 Punkten für jedes weitere Element über 1080°
Männer	Übungen mit mehr als fünf (5) Elementen mit mindestens 1080° Salto-Rotation bekommen einen Bonus von 0,3 Punkten für jedes weitere Element über 1080°
Bonus-Wert	
Pro zusätzliches Element mit mindestens 1080° Salto-Rotation	0,3



C. SCHWIERIGKEITSWERTUNG IM TRAMPOLINTURNEN – BEISPIELE

Übungsteil	Num.	Wert
Bauchlandung	10 °	0,1
Bauchlandung	10 <	0,1
Bauchlandung	10 /	0,1
Halbe Schraube zum Rücken	11 /	0,2
Ganze Schraube zum Bauch	12 /	0,3
Einfache Salti vorwärts		
¼ Salto vorwärts	30 /	0,3
Barani zum Bauch	31 °	0,4
Barani zum Bauch	31 <	0,4
Barani zum Bauch	31 /	0,4
Salto vorwärts	40 °	0,5
Salto vorwärts	40 <	0,6
Salto vorwärts	40 /	0,6
Barani	41 °	0,6
Barani	41 <	0,6
Barani	41 /	0,6
Rudolph (Rudy)	43 /	0,8
Randolph (Randy)	45 /	1,0
Salto vorwärts 3 ½ Schraube	47 /	1,2
Salto vorwärts 4 ½ Schraube	49 /	1,4
Babyfliffis	51 °	0,7
Babyfliffis	51 <	0,7
Babyfliffis	51 /	0,7
Baby-Rudy	53 /	0,9
Baby-Randy	55 /	1,1
1 ¼ vorwärts	70 °	0,8
1 ¼ vorwärts	70 <	0,9
1 ¼ vorwärts	70 /	0,9

Übungsteil	Num.	Wert
Rückenlandung	10 °	0,1
Rückenlandung	10 <	0,1
Rückenlandung	10 /	0,1
Halbe Schraube zum Rücken	11 /	0,2
Ganze Schraube zum Bauch	12 /	0,3
Einfache Salti rückwärts		
¼ Salto rückwärts	30 °	0,3
¼ Salto rückwärts	30 <	0,3
¼ Salto rückwärts	30 /	0,3
Halb-ein ¼ vorwärts	31 /	0,4
Schraubensalto zum Bauch	32 /	0,5
Salto rückwärts	40 °	0,5
Salto rückwärts	40 <	0,6
Salto rückwärts	40 /	0,6
Salto rückwärts mit ½ Schraube	41 °	0,6
Salto rückwärts mit ½ Schraube	41 <	0,6
Salto rückwärts mit ½ Schraube	41 /	0,6
Schraubensalto	42 /	0,7
Doppelschraube	44 /	0,9
Salto rückwärts 3 Schrauben	46 /	1,1
Salto rückwärts 4 Schrauben	48 /	1,3
Cody	50 °	0,6
Cody	50 <	0,7
Cody	50 /	0,7
Schraubencody	52 /	0,8
Cody mit Doppelschraube	54 /	1,0



Übungsteil	Num.	o	< or /
¾ Salto vw. oder rw.	3- R/B	0,3	0,3
1 Salto vw. oder rw.	4-	0,5	0,6
Barani	41	0,6	0,6
Cody	5-	0,6	0,7
Babyfliffis	51	0,7	0,7
Schraubensalto	42	0,7	
Rudolf	43	0,8	
1 ¾ Salto	7-- B/R	0,8	0,9
Doppelschraube	44	0,9	
Babyrudy	53	0,9	
Doppelsalto rw.	8- -	1,1	1,3
Halb aus	8-1	1,1	1,3
Halb ein Halb aus	811	1,3	1,5
voll aus	8-2	1,3	1,5
2 ¾ Salto	11 --- B/R	1,3	1,5
Fliffisrudy	8-3	1,3	1,5
Voll ein Halb aus	821	1,3	1,5

Übungsteil	Num.	o	< or /
Voll ein Voll aus	8 2 2	1,5	1,7
Halb ein Fliffisrudy	8 1 3	1,5	1,7
Fliffisrandy	8 - 5	1,6	1,8
Voll ein Rudy aus	8 2 3	1,6	1,8
Dreifachsalto rw	12 -- -	1,8	2,1
Halb ein Randy	8 1 5	1,9	2,1
Voll ein Doppel Voll aus	8 2 4	1,9	2,1
Triffis	12 --1	1,7	2,0
Voll ein Randy aus	8 2 5	2,0	2,2
Halb ein Triffis	12 1-1	2,0	2,3
Voll ein Triffis	12 2-1	2,1	2,4
Triffisrudy	12-- 3	2,1	2,4
Halb ein Triffisrudy	12 1-3	2,6	2,9
Voll ein Triffisrudy	12 2-3	2,7	3,0
Voll / Voll / Voll	12 222	3,2	3,5
Quadriffis	16---1	2,5	2,9
Halb ein Quadriffis	16 1-- 1	3,0	3,4

Übungsteil	Num.	Wert
Doppelsalti vorwärts		
Fliffis	8 01 °	1,1
Fliffis	8 01 °	1,1
Fliffis	8 01 °	1,1
Fliffisrudy	8 03 °	1,3
Fliffisrudy	8 03 <	1,5
Fliffisrudy	8 03 /	1,5
Voll-ein Halb-aus	8 21 °	1,3
Voll-ein Halb-aus	8 21 <	1,5
Voll-ein Halb-aus	8 21 /	1,5
Voll-ein Rudy-aus	8 23 °	1,6
Voll-ein Rudy-aus	8 23 <	1,8
Voll-ein Rudy-aus	8 23 /	1,8
Fliffisrandy	8 05 °	1,6
Fliffisrandy	8 05 <	1,8
Fliffisrandy	8 05 /	1,8
Voll-ein Randy-aus	8 25 °	2,0
Voll-ein Randy-aus	8 25 <	2,2
Voll-ein Randy-aus	8 25 /	2,2
3 ½ aus	8 07 °	2,0
3 ½ aus	8 07 <	2,2
3 ½ aus	8 07 /	2,2

Übungsteil	Num.	Wert
Doppelsalti rückwärts		
Doppelsalto rückwärts	8 00 °	1,1
Doppelsalto rückwärts	8 00 <	1,3
Doppelsalto rückwärts	8 00 /	1,3
Halb-ein Halb-aus	8 11 °	1,3
Halb-ein Halb-aus	8 11 <	1,5
Halb-ein Halb-aus	8 11 /	1,5
Voll-aus	8 02 °	1,3
Voll-aus	8 02 <	1,5
Voll-aus	8 02 /	1,5
Rudy-ein Halb-aus	8 31 °	1,5
Rudy-ein Halb-aus	8 31 <	1,7
Voll-ein Voll-aus	8 22 °	1,5
Voll-ein Voll-aus	8 22 /	1,7
Halb-ein Rudy-aus	8 13 °	1,5
Halb-ein Rudy-aus	8 13 <	1,7
Miller	8 33 °	1,9
Miller	8 33 <	2,1
Miller	8 33 /	2,1
Halb-ein Randy aus	8 15 °	1,9
Halb-ein Randy aus	8 15 <	2,1
Rudy-ein Randy-aus	8 35 °	2,3



2 ¾ vorwärts	11 00 ° R	1,3
2 ¾ vorwärts	11 00 < R	1,5
2 ¾ vorwärts	11 00 / R	1,5
Dreifachsalti vorwärts		
Triffis	12 001 °	1,7
Triffis	12 001 <	2,0
Triffis-Rudy	12 003 °	2,1
Triffis-Rudy	12 003 <	2,4
Voll-ein Triffis	12 201 °	2,1
Voll-ein Triffis	12 201 <	2,4
Voll-middle Triffis	12 021 °	2,1
Voll-middle Triffis	12 021 <	2,4
Voll-ein Triffis-Rudy	12 203 °	2,7
Voll-ein Triffis-Rudy	12 203 <	3,0
Voll-middle Triffis-Rudy	12 023 °	2,7
Voll-middle Triffis-Rudy	12 023 <	3,0
Voll Voll Triffis	12 221 °	2,7
Voll Voll Triffis	12 221 <	3,0
Vierfachsalti vorwärts		
Quadriffis	16 0001 °	2,5
Quadriffis	16 0001 <	2,9
Quadriffis-Rudy	16 0003 °	3,1
Quadriffis-Rudy	16 0003 <	3,5

Rudy-ein Randy-aus	8 35 <	2,5
Doppelsalto mit 4 Schrauben	8 44 /	2,5
Halb-ein 3 ½-aus	8 17 °	2,3
Halb-ein 3 ½-aus	8 17 <	2,5
Halb-ein 2 ¾	11 10 °	1,5
Halb-ein 2 ¾	11 10 <	1,5
Halb-ein 2 ¾	11 10 /	1,5
Dreifachsalti rückwärts		
Dreifach rückwärts	12 000 °	1,8
Dreifach rückwärts	12 000 <	2,1
Dreifach rückwärts	12 000 /	2,1
Halb-ein Triffis	12 101 °	2,0
Halb-ein Triffis	12 101 <	2,3
Halb-ein Triffis-Rudy	12 103 °	2,6
Halb-ein Triffis-Rudy	12 103 <	2,9
Halb-ein Voll Halb-aus	12 121 °	2,6
Halb-ein Voll Halb-aus	12 121 <	2,9
Voll Voll Voll	12 222 °	3,2
Voll Voll Voll	12 222 /	3,5
Rudy-ein Triffis-Rudy	12 303 °	3,2
Rudy-ein Triffis-Rudy	12 303 <	3,5
Vierfachsalti rückwärts		
Halb-ein Quadriffis	16 1001 °	3,1
Halb-ein Quadriffis	16 1001 <	3,5
Halb-ein Quadriffis-Rudy	16 1003 °	3,7
Halb-ein Quadriffis-Rudy	16 1003 <	4,1



D. SCHWIERIGKEITSBERECHNUNG IM TUMBLING

(Siehe §16.1 in TUM CoP)

Doppel Salti

Voll in – Doppel out gestreckt (8 20/)

Erster Salto

Wert für einen Salto	0,5
Wert für die Schraube (ganze Schraube)	<u>0,2</u>
	0,7

Zweiter Salto

Wert für den Salto	0,5
Wert für die Schraube (Doppelschraube)	<u>1,0</u>
	1,5

Position (gestreckt) 0,2

Gesamtwert der Elemente 2,4

Verdopplung **=4,8**

Dreifach Salti

Dreifach rückwärts gebückt (12 000<)

Erster Salto

Wert für einen Salto	0,5
----------------------	-----

Zweiter Salto

Wert für den Salto	0,5
--------------------	-----

Dritter Salto

Wert für den Salto	0,5
--------------------	-----

Position (gebückt im Dreifach) 0,2

Gesamtwert der Elemente 1,7

Verdreifachung **=5,1**

E. SCHWIERIGKEITSBERECHNUNG IM TUMBLING – POSITIONSBONUS

Körper Position	Einfach	Doppelt	Dreifach	Vierfach
Gehockt (°)	0,0	0,0	0,0	0,0
Gebückt (<)	0,1	0,1	0,2	0,3
Gestreckt (/)	0,1	0,2	0,4	--

F. SCHWIERIGKEITSBERECHNUNG IM TUMBLING – SCHRAUBENWERT

Schrauben	Einfach	Doppelt	Dreifach
Halbe Schraube	0,2	0,1	0,3
Erste Schraube	0,4	0,2	0,6
Zweite Schraube	0,4	0,4	0,8
Dritte Schraube	0,6	0,6	0,8
Vierte Schraube	0,8	0,8	0,8

Als Beispiel, ein (1) Rückwärtssalto mit dreifacher Schraube (nur gestreckte Position):

- Rückwärtssalto	0,5
- Erste Schraube	0,4
- Zweite Schraube	0,4
- Dritte Schraube	0,6
Gesamt	1,9

Als Beispiel, ein (1) Vorwärtssalto mit Doppel-Schraube (nur gestreckte Position):

- Vorwärtssalto	0,6
- Erste Schraube	0,4
- Zweite Schraube	0,4
Gesamt	1,4



G. SCHWIERIGKEITSWERTE IM TUMBLING – BEISPIELE

Element		
Rondat / Radwende	(	0,1
Handstützüberschlag	H	0,1
Flick Flack	F	0,1
Temposalto	^	0,2
Salto rw	- °	0,5
Salto rw	- <	0,6
Salto rw	- /	0,6
Salto vw	. - °	0,6
Salto vw	. - <	0,7
Seitwärtssalto	- ° x	0,5
Seitwärtssalto	- < x	0,6
Salto rw ½ Schraube	1 . /	0,7
Barani	. 1 /	0,8
Schraube rw	2 .	0,9
Schraube vw	. 2	1,0
Salto rw 1 ½ Schrauben	3 .	1,1
Salto rw 1 ½ Schrauben (Rudy)	. 3	1,2
Doppelschraube rw	4 .	1,3
Doppelschraube vw	. 4	1,4
Salto rw 2 ½ Schrauben	5 .	1,6
Salto rw 3 Schrauben	6 .	1,9
Salto rw 3 ½ Schrauben	7 .	2,3
Salto rw 4 Schrauben	8 .	2,7
Doppelsalto rw	-- °	2,0
Doppelsalto rw	-- <	2,2
Doppelsalto rw	-- /	2,4
Doppelsalto vw	. -- °	2,4
Doppelsalto vw	. -- <	2,6
Doppel seitwärts	-- ° x	2,0
Doppel seitwärts	-- < x	2,2

Element		
Halb ein	1 - °	2,2
Halb ein	1 - <	2,4
Halb aus rw	- 1 °	2,2
Halb aus rw	- 1 <	2,4
Halb aus rw	- 1 /	2,6
Halb aus vw (Fliffis)	. - 1 °	2,6
Halb aus vw (Fliffis)	. - 1 <	2,8
Voll ein rw	2 - °	2,4
Voll ein rw	2 - <	2,6
Voll ein rw	2 - /	2,8
Voll ein halb aus	2 1 /	3,2
Voll ein voll aus	2 2 °	3,2
Voll ein voll aus	2 2 /	3,6
Voll ein 1 ½ aus	2 3 °	3,8
Voll ein 1 ½ aus	2 3 /	4,2
Voll ein Doppel aus	2 4 °	4,4
Voll ein Doppel aus	2 4 /	4,8
Doppel ein Doppel aus	4 4 /	6,4
Dreifach rw	--- °	4,5
Dreifach rw	--- <	5,1
Dreifach rw	--- /	5,7
Halb ein Dreifach	1 -- °	5,4
Halb ein Dreifach	1 -- <	6,0
Voll ein Dreifach	2 -- °	6,3
Voll ein Dreifach	2 -- <	6,9
Vierfach rw	---- °	8,0
Vierfach rw	---- <	9,2

H. SCHWIERIGKEITSWERTE IM TUMBLING

1. Durchgang	(	F	F	-- /	^	F	^	-- <
	0,1	0,1	0,1	2,4	0,2	0,1	0,2	2,2 *
2. Durchgang	. 1	2 .	F	F	-- /	^	F	2 2 /
	0,8	0,9	0,1	0,1	0,0 (wdh.)	0,2	0,1	3,6

* Frauen bekommen einen zusätzlichen Bonus von **1,0 Punkten** für das zweite Element über 2,0 Schwierigkeit

* Männer bekommen einen zusätzlichen Bonus von **1,0 Punkten** für das zweite Element über 4,4 Schwierigkeit



I. SCHWIERIGKEITSWERTUNG BEIM DOPPEL-MINI-TRAMP – BEISPIELE

Vorwärtssprünge	Num.	Pos.	SW
Salto vw.	4 -	o	0,5
Salto vw.	4 -	<	0,6
Salto vw.	4 -	/	0,6
Barani	4 1	o	0,7
Barani	4 1	<	0,7
Barani	4 1	/	0,7
Rudolph	4 3		1,2
Randolph	4 5		1,9
Adolph	4 7		2,8
Fliffis	8 - 1	o	2,4
Fliffis	8 - 1	<	2,8
Fliffis	8 - 1	/	3,2
Fliffis früh	8 1 -	o	2,4
Fliffis früh	8 1 -	<	2,8
Fliffis früh	8 1 -	/	3,2
Voll ein Halb aus	8 2 1	o	3,2
Voll ein Halb aus	8 2 1	<	3,6
Voll ein Halb aus	8 2 1	/	4,0
Fliffisrudy	8-3	o	3,2
Fliffisrudy	8-3	<	3,6
Fliffisrudy	8-3	/	4,0
Voll ein Rudy aus	8 2 3	o	4,0
Voll ein Rudy aus	8 2 3	<	4,4
Voll ein Rudy aus	8 2 3	/	4,8
Fliffisrandy	8 - 5	o	4,0
Fliffisrandy	8 - 5	<	4,4
Triffis aus	12 - - 1	o	5,1
Triffis aus	12 - - 1	<	5,9

Rückwärtssprünge	Num.	Pos.	SW
Salto rw.	4 -	o	0,5
Salto rw.	4 -	<	0,6
Salto rw.	4 -	/	0,6
Salto rw. mit 1/1 Schr.	4 2		0,9
Salto rw. mit 2/1 Schr.	4 4		1,5
Salto rw. mit 3/1 Schr.	4 6		2,3
Salto rw. mit 4/1 Schr.	4 8		3,3
Salto rw. mit 5/1 Schr.	4 10		4,5
Doppelsalto rw.	8 - -	o	2,0
Doppelsalto rw.	8 - -	<	2,4
Doppelsalto rw.	8 - -	/	2,8
Halb ein Halb aus	8 1 1	o	2,8
Halb ein Halb aus	8 1 1	<	3,2
Halb ein Halb aus	8 1 1	/	3,6
Voll ein	8 2 -	o	2,8
Voll ein	8 2 -	<	3,2
Voll ein	8 2 -	/	3,6
Voll aus	8 - 2	o	2,8
Voll aus	8 - 2	/	3,6
Voll ein Voll aus	8 2 2	o	3,6
Voll ein Voll aus	8 2 2	/	4,4
Halb ein Rudy aus	8 1 3	o	3,6
Halb ein Rudy aus	8 1 3	<	4,0
Halb ein Rudy aus	8 1 3	/	4,4
Voll ein Doppel aus	8 2 4	o	4,4
Voll ein Doppel aus	8 2 4 (8 3 3)	/	5,2
Halb ein Randy aus	8 1 5	o	4,4
Halb ein Randy aus	8 1 5	<	4,8
Doppel ein Doppel aus	8 4 4	o	5,2
Doppel ein Doppel aus	8 4 4	/	6,0
Dreifachsalto rw.	12 - - -	o	4,5
Dreifachsalto rw.	12 - - -	<	5,3
Dreifachsalto rw.	12 - - -	/	6,1
Voll ein Dreifachsalto	12 2 - -	o	5,7
Voll ein Dreifachsalto	12 2 - -	<	6,5
Halb ein Triffis	12 1 - 1	o	5,7
Halb ein Triffis	12 1 - 1	<	6,5
Voll Voll Voll	12 2 2 2	o	8,1
Vierfachsalto rw.	16 - - -	o	8,0
Vierfachsalto rw.	16 - - -	<	9,6



J. NUMERISCHES SYSTEM DER FIG – TRAMPOLINTURNEN UND DMT

Bei FIG-Wettkämpfen wird ausschließlich das FIG-System akzeptiert.

- Die erste Ziffer beschreibt die Anzahl der Salti in Vierteln ($\frac{1}{4}$)
- die folgenden Ziffern beschreiben die Verteilung und Anzahl der Schrauben je Salto
- Die Körperposition in einem Element wird durch ein 'o' oder eine Freilassung für gehockte, '<' für gebückte, und '/' für gestreckte Position beschrieben.

Element (Beispiele)	# der $\frac{1}{4}$ Salti	# der $\frac{1}{2}$ Schrauben			Pos.	SW TRA	SW DMT	TUM
Triffis, gehockt	12	-	-	1	o	1,7	5,1	--
Halb ein Rudy aus, gebückt	8	1	3		<	1,7	4,0	3,4
Voll ein Halb aus, gestreckt	8	2	1		/	1,5	4,0	
Halb ein Rudy aus, gehockt	8	1	3		o	1,5	3,6	3,2
Doppelsalto rw. gehockt	8	-	-		o	1,1	2,0	2,0
Fliffis gehockt	8	-	1		o	1,1	2,4	2,8
Rudy	4	3				0,8	1,2	1,2
Doppelschraubensalto	4	4				0,9	1,5	1,4
Halb ein $1\frac{3}{4}$ rw. gehockt	7	1			o	0,9	---	--
Riesenbabyfliffis aus, gebückt	9	-	1		<	1,4	---	-

K. SYMBOLE DER FIG – TUMBLING

Für das Ausfüllen der Wettkampfkarten sollten folgende Symbole benutzt werden:

- - für Salto ohne Schrauben
- 1 für $\frac{1}{2}$ Schraube
- 2 für ganze Schraube
- . als **Zeichen** für vw oder rw
(. 1 = Barani bzw. 1 . = Salto rw mit $\frac{1}{2}$ Schraube)
- ° für gehockte oder puck Position
- < für gebückte Position
- / für gestreckte Position
- X als zusätzliches Zeichen für seitwärts
- Y für „Split-Salto“ Positionen

Spezielle Elemente	
Radwende	(
Filk Flak	f
Handstützüberschlag	h
Temposalto	^
Einfache Salti	
Salto gehockt	- °
Salto gebückt	- <
Salto gestreckt	- /
Barani	.1
Salto rw mit $\frac{1}{2}$ Schraube	1.
Schraubensalto rückwärts	2.
Salto rw mit $1\frac{1}{2}$ Schrauben	3.
Doppelschraube	4.

Doppelsalti	
Doppelsalto gehockt	-- °
Doppelsalto gebückt	-- <
Doppelsalto gestreckt	-- /
Voll-ein gehockt	2- °
Voll-ein gebückt	2- <
Voll-ein gestreckt	2- /
Voll-ein Voll-aus gehockt	22 °
Voll-ein Voll-aus gestreckt	22 /
Miller gestreckt	24 /
Dreifachsalti	
Dreifachsalto gehockt	--- °
Dreifachsalto gebückt	--- <
Voll-ein Dreifachsalto rw gehockt	2-- °

- Seitwärts Elemente werden mit einem zusätzlichen x markiert
- Wenn nötig, werden vorwärts oder rückwärts Elemente mit einem zusätzlichen Punkt markiert: .1 = Barani oder 1. = Salto rückwärts mit $\frac{1}{2}$ Schraube.



L. FIG BEZEICHNUNGEN

RW	Rückwärts
VW	vorwärts
BABYFLIFFIS	Vorwärtssalto aus der Rückenlage
CODY	Rückwärtssalto aus der Bauchlage
FLIFFIS	Doppelsalto vorwärts mit ½ Schraube im 2. Salto
TRIFFIS	Dreifachsalto vorwärts mit ½ Schraube im 3. Salto
QUADRIFFIS	Vierfachsalto vorwärts mit ½ Schraube im 4. Salto
EIN	Schrauben werden in der ersten Phase des Elements ausgeführt
AUS	Schrauben werden in der Endphase des Elements ausgeführt
MITTEL	Schrauben werden in der mittleren Phase des Elements ausgeführt
BARANI	Vorwärtssalto mit ½ Schraube
HALB	½ Schraube in einem Doppelsalto (siehe unten)
SCHRAUBENSALTO / VOLL	Rückwärtssalto mit 1/1 Schraube
DOPPELSCHRAUBE	Rückwärtssalto mit 2/1 Schraube
DREIFACHSCHRAUBE	Rückwärtssalto mit 3/1 Schraube
RUDOLPH (RUDY)	Vorwärtssalto mit 1½ Schrauben
RANDOLPH (RANDY)	Vorwärtssalto mit 2½ Schrauben
ADOLPH	Vorwärtssalto mit 3½ Schrauben
MILLER	Doppelsalto rückwärts mit 3/1 Schrauben

Kombinationen der Begriffe möglich

Beispiel:

# der Salti	# der Schrauben	Phase	Terminologie
2	½	AUS	[Halb aus] Fliffis
2	½ + ½	EIN & AUS	Halb ein Halb aus
3	1 + ½	MITTEL & AUS	Voll mittel Halb aus Triffis
2	½ + 1 ½	EIN & AUS	Halb ein Fliffisrudy



M. BEISPIELE ZU DEN BERECHNUNGEN UND RUNDUNGEN

ToF-Berechnung (Time of flight score), siehe 17.2.5 (TRA)

17.2.5.1.1 Die ToF (*Time of flight*) wird in 1/1000 Sekunden gemessen und auf 1/100 abgerundet.

Beispiel:

Sprungzeitberechnung 1: 16,233 >>> abgerundet gerundet auf: **16,23**
 Sprungzeitberechnung 2: 17,196 >>> abgerundet gerundet auf: **17,19**
 Sprungzeitberechnung 3: 17,455 >>> abgerundet gerundet auf: **17,45**
 Sprungzeitberechnung 4: 17,194 >>> abgerundet gerundet auf: **17,19**

Fehlende Kampfrichternote für Ausführung (E-Wertung) siehe 17.2.7.1

17.2.7 Wenn einer der Haltungs- oder HD-Kampfrichter versäumt, seine Abzüge einzugeben, wird der Durchschnitt der anderen Abzüge anstelle der fehlenden Wertung/en gezählt.

Beispiel:

E1	E2	E3	E4	E5	E6
0,1	0,1	0,2	---	0,2	0,3

In diesem Fall ersetzt der Durchschnitt der 5 aufgezeigten Abzüge $(0,1+0,1+0,2+0,2+0,3) / 5 = 0,18$ den fehlenden Abzug:

E1	E2	E3	E4	E5	E6
0,1	0,1	0,2	0,18	0,2	0,3

Der Abzug für dieses Element (Summe der beiden Median-Werten) ist **0,380**.



N. AUSFALL DER ELEKTRONISCHEN SYSTEME

Falls der bedienende Kampfrichter oder das TMD versagen. Das Kampfgericht muss ein zusätzliches Werkzeug als TMD-Ersatz haben, am besten ein Video mit einer Bildrate von 50 bis 240 Bildern pro Sekunde, das sofort auf einem Computer angezeigt werden kann. Der Organisator des Wettkampfs, der Wettkampfleiter und das Oberkampfgericht müssen sicherstellen, dass dieses Werkzeug verfügbar und in einem korrekten Winkel und ungestörter Sicht platziert ist.

1. Einzel-Trampolin und Nutzung des Sicherheits-Videos – 17.2.5.1.1

Benutzung der Spezial-Software für die ToF-Messung durch Videoaufnahme, die von den Herstellern der TMD angeboten wird

oder

- Messung der **Gesamtzeit einer Übung** einschließlich der im Sprungtuch verbrachten Landungszeit mittels Videoaufnahme z. B. mit
 - Standard-Software mit Zeitmess-Funktion
 - der eingebauten Zeitmess-Funktion der Videokamera
- Messung der gesamten im Sprungtuch verbrachten Landungszeit durch Zählen der Gesamtzahl der aufgenommenen Bilder (im Sprungtuch) in 1/100 Sekunden:

Anzahl an Bildern	Zeitintervall (50 frames/sec)	Zeitintervall 240 frames/sec)
1	0,02	0,004
2	0,04	0,008
3	0,06	0,012
4	0,08	0,016
5	0,10	0,020
usw.	usw.	usw.

- Abzug der gesamten im Sprungtuch verbrachten Landungszeit von der Gesamtzeit der Übung, um die ToF zu berechnen.

2. Synchron-Trampolin und Nutzung des Sicherungs-Videos – 17.2.6.1.1

Umwandlung der Zeit für Videobilder (bei 100 frames/sec)

Abzüge	Zeitdifferenz	Diff. in Bildern		Abzüge	Zeitdifferenz	Diff. in Bildern
0,05	0,02	5		0,55	0,22	55
0,10	0,04	10		0,60	0,24	60
0,15	0,06	15		0,65	0,26	65
0,20	0,08	20		0,70	0,28	70
0,25	0,10	25		0,75	0,30	75
0,30	0,12	30		0,80	0,32	80
0,35	0,14	35		0,85	0,34	85
0,40	0,16	40		0,90	0,36	90
0,45	0,18	45		0,95	0,38	95
0,50	0,20	50		1,00	0,40	100

- Zählung der Bilder im offiziellen Video mit Unterschieden bei der Landung pro Übungsteil:

Bilder pro Sekunde (Frequenz)	50	100	120	200	240
Max. Bilderzahl pro Übungsteil	20	40	48	80	96

(Hinweis: Der maximale Abzug für eine Landung beträgt **1,0 Punkte**)

- Teile die Gesamtzahl der Videobilder durch die Anzahl der Bilder pro Sekunde, um die Gesamtzeit zu berechnen.



3. Multipliziere die Gesamtzeit mit 2,5 oder teile die Gesamtzeit durch 0,4, um den Gesamtabzug für eine Übung zu berechnen.

Beispiel: (Video mit 120 Bildern / Sekunde)

- a) 82 Bilder gesamt
- b) $82 / 120 = 0,6833$ Sek.
- c) $0,6833 \times 2,5 = 1,708$ Punkte Abzug
- d) $10 - 1,708 = 8,292 = 8,29$ Synchron-Note

Lausanne, Januar 2024

Fédération Internationale de Gymnastique

Entwurf