



Code of Points

TRAMPOLIN / TUMBLING / DOPPEL-MINI-TRAMPOLIN

gültig ab dem 1.1.2025

Anpassungen für Wettkämpfe im Bereich des Deutschen Turnerbundes (DTB)

Trampolin

	FIG Code of Points 2025-2028	Ergänzungen / Anpassungen für DTB-Wettkämpfe
1.2.1	Die Qualifikation wird in zwei Runden unterteilt: In der Qualifikation 1 (Q1) starten alle gemeldeten Athlet*innen, in der Qualifikation 2 (Q2) geht nur noch ein Teil der Athlet*innen an den Start. Die Anzahl ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Athlet*innen zum Zeitpunkt des definitiven Meldeschlusses	Die Qualifikation kann in zwei Runden unterteilt werden : In der Qualifikation 1 (Q1) starten alle gemeldeten Athlet*innen, in der Qualifikation 2 (Q2) geht nur noch ein Teil der Athlet*innen an den Start. Die Anzahl ist abhängig von der Anzahl der Athlet*innen, die an den Start gegangen sind .
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).	Q1 kann aus zwei (2) frei wählbaren Übungen bestehen (best-of-two) . Der höchste Wert der beiden Übungen bestimmt über die Qualifikation für Q2 bzw. für das Finale (siehe TR Art.1).
1.2.3	Die Startreihenfolge in der Qualifikation (Q1) wird direkt nach dem definitiven Meldeschluss ausgelost.	Die Startreihenfolge in der Qualifikation (Q1) wird im Vorfeld zum Wettkampf gelost.
1.2.8.	Die acht (8) Plätze fürs Finale 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.	Im Finale zeigen 2/3 der startenden Athlet*innen, jedoch maximal acht (8) und mindestens drei (3) eine frei wählbare Übung. Die Athlet*innen starten mit dem Wert von null Punkten. 5 oder weniger Starter => 3 Finalisten 6 Starter => 4 Finalisten 7 Starter => 5 Finalisten 8 Starter => 5 Finalisten 9 Starter => 6 Finalisten 10 Starter => 7 Finalisten 11 Starter => 7 Finalisten 12 Starter oder mehr => 8 Finalisten

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.	Die Startreihenfolge im Finale ergibt sich aus der Platzierung in der Qualifikation. Es startet die/der Athlet*in mit der niedrigsten Punktzahl nach der Qualifikation.
2.1	Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei (3) und maximal vier (4) Athlet*innen pro Wettkampf (Männer oder Frauen).	Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei (3) und maximal vier (4) Athlet*innen pro Wettkampf (nur Männer oder nur Frauen oder gemischt).
2.2.1	Q1 ist gleichzeitig die Qualifikation für das Mannschaftsfinale.	Q1 kann gleichzeitig als Qualifikation für das Mannschaftsfinale gewertet werden.
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.	Am Team Finale nehmen 2/3 der Teams gemäß Startliste jedoch maximal fünf (5) und mindestens drei (3) teil. 5 oder weniger Teams => 3 Finalisten Teams 6 Teams => 4 Finalisten Teams 7 Teams oder mehr => 5 Finalisten Teams
2.3.2	Im Finale besteht eine Mannschaft aus drei (3) Athlet*innen. Jede*r Athlet*in turnt eine Übung.	Im Finale besteht eine Mannschaft aus drei (3) bis maximal vier (4) Athlet*innen. Jede*r Athlet*in turnt eine Übung.
2.3.3	Das Team Finale besteht aus drei (3) Runden mit jeweils einem Athlet*innen pro Mannschaft. Die Reihenfolge innerhalb der Runden ergibt sich aus der Mannschaften-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 viertplatzierten Mannschaft usw.	Das Team Finale besteht aus vier (4) Runden mit jeweils einem Athlet*innen pro Mannschaft. Die Startreihenfolge im Finale ergibt sich aus der Platzierung in der Qualifikation. Es startet die/der Athlet*in vom Team mit der niedrigsten Punktzahl nach der Qualifikation.
2.3.4	Jeder nationale Verband nominiert seine drei Athlet*innen in der Startreihenfolge, in der sie im Finale antreten werden, spätestens zwei (2) Stunden vor dem Team-Finale.	Jedes Team legt seine Startreihenfolge für Qualifikation und Finale mit der Meldung zum Wettkampf fest.
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 ... Das Team mit den meisten Ranglisten-Punkten gewinnt.	Das Team-Ergebnis wird durch die Summe der drei besten Ergebnisse der Team-Mitglieder bestimmt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

4.1.1	Für Junior- und Altersklassen-Wettkämpfe gilt: Die erste Übung in der Qualifikationsrunde schließt sowohl frei wählbare Übungsteile als auch spezielle Anforderungen ein. Die Reihenfolge, in der die Übungsteile ausgeführt werden, kann vom Athlet*innen festgelegt werden. Bei dieser Übung zählen nur die Haltungswerte, der HD-Wert und der ToF-Wert.	Für Junior- und Altersklassen-Wettkämpfe gilt: Für die erste Übung in der Qualifikationsrunde gelten spezielle Anforderungen gemäß Wettkampf-Ausschreibung . Bei dieser Übung zählen nur die Haltungswerte, der HD-Wert, der ToF-Wert sowie Strafabzüge . Es kann ein Schwierigkeitsgrad dazu addiert werden, wenn die Anforderungen an die Übung dies verlangen (z.B. W17) .
11.1	Direkt vor jeder Wettkampfphase, mit Ausnahme des All-Around Mannschaftsfinales, werden jedem Athlet*innen ein (1) Einturnen auf dem Wettkampfgerät mit maximal 45 Sekunden Einturnzeit gestattet. Das Einturnen erfolgt in der Startreihenfolge. Sobald alle Athlet*innen ihr Einturnen beendet haben, beginnt der Wettkampf.	Direkt vor jeder Wettkampfphase, mit Ausnahme des All-Around Mannschaftsfinales, werden jedem/r Athlet/Athletin ein (1) Einturnen auf dem Wettkampfgerät mit maximal 45 Sekunden Einturnzeit gestattet. Das Einturnen sollte in der Startreihenfolge erfolgen . Sobald alle Athlet*innen 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 Athlet*innen nach vierzig (40) Sekunden eine mündliche Warnung.	Die Einhaltung der Einturnzeit wird durch zwei (2) vom Wettkampfleiter bestimmte Kampfrichter überwacht. Die Zeitmessung wird durch die Kampfrichter gestartet, sobald der Athlet sein Einturnen beginnt . Sie geben dem Athlet*innen nach vierzig (40) Sekunden eine mündliche Warnung.
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 Athlet*innen für die Übung.	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 Athlet*innen für die Übung. Werden Einzelabzüge vom eingesetzten Protokollsystem nicht unterstützt, wird die Summe der beiden mittleren Haltungsnoten addiert.
17.2.3.3	Im Synchronwettkampf wird der mittlere Abzug (Median) der Haltungskampfrichter für jeden Athlet*innen 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.	Im Synchronwettkampf wird der mittlere Abzug (Median) der Haltungskampfrichter für jeden Athlet*innen 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. Werden Einzelabzüge vom eingesetzten Protokollsystem nicht unterstützt, wird der Mittelwert der beiden mittleren Haltungsnoten berechnet.
18.1 19.8	Zusammensetzung des Kampfgerichtes Aufgaben des Wettkampfleiters: Bedienung des ToF-, des HD- und der Synchronmaschine	Zusammensetzung des Kampfgerichtes Ein/e zusätzliche/r Kampfrichter*in kann für die Bedienung der HD-/Synchron-Maschine eingesetzt werden.

19.10 21.9	Aufgaben des Wettkampfleiter*in: Bewertung von Synchronität, ToF und HD anhand der Videoaufzeichnungen, wenn das elektronische System versagt, und zwar gemeinsam mit dem Schwierigkeitskampfrichter*in 7 (siehe §17.2.5, §17.2.6 und §17.2.7) Aufgaben des Schwierigkeitskampfrichter*in	Aufgaben des Wettkampfleiter*in: Bewertung von Synchronität, ToF und HD anhand der Videoaufzeichnungen, wenn das elektronische System versagt, und zwar gemeinsam mit dem HD-/Synchron-Kampfrichter*in oder dem Schwierigkeitskampfrichter*in 7 (sofern kein eigener HD-/Synchron-Kampfrichter*in im Einsatz ist).
---------------	--	---

Tumbling – Zusätzlich zu Paragrafen, die identisch für Trampolin geregelt sind

	Code of Points 2025-2028	Ergänzungen / Anpassungen für DTB-Wettkämpfe
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).	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). Nationale Verbände können für eine oder beide Übungen Pflichtübung oder einer Übung mit Pflichtelementen bei Wettkämpfen in ihrer Zuständigkeit vorschreiben.
6.	Siehe FIG Normen	Zusätzlich sind Airtrack-Bahnen erlaubt.

Doppel-Mini-Trampolin – Zusätzlich zu Paragrafen, die identisch für Trampolin geregelt sind

	Code of Points 2025-2028	Ergänzungen / Anpassungen für DTB-Wettkämpfe
1.2	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).	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). Nationale Verbände können für eine oder beide Übungen Pflichtübung oder einer Übung mit Pflichtelementen bei Wettkämpfen in ihrer Zuständigkeit vorschreiben.

Junior- und Altersklassen-Regelungen – Abweichungen zu „Rules for Junior and World Age Group Competition (WAGC) 2025 – 2028“

	WAGC Rules 2025-2028	Ergänzungen / Anpassungen für DTB-Wettkämpfe
1.2.2	Kein Turner darf in einer anderen als seiner/ihrer Altersklasse antreten.	Bei Mannschafts- und Synchronwettbewerben können Athlet*innen in höheren als ihre eigenen Altersklasse starten, für die Einstufung der Mannschaft oder des Paares ist der Jahrgang des ältesten Mannschafts-/Paar-Mitgliedes entscheidend.

Abweichungen zu diesen Regelungen sowie dem CoP werden in der jeweiligen Wettkampfausschreibung festgelegt.