

*UNION EUROPEENNE DE GYMNASTIQUE
EUROPÄISCHE TURNUNION
EUROPEAN UNION OF GYMNASTICS*



Secrétariat général
Avenue de Rhodanie 2
Case postale 188
CH - 1000 Lausanne 6
Tél. : +41 - 21 - 613.73.32
Fax : +41 - 21 - 613.73.31
E-mail: info@ueg.org
www.ueg-gymnastics.com

TEAMGYM Meisterschaften

W E R T U N G S - V O R S C H R I F T E N

AUSGABE MAI 2004

INHALTSVERZEICHNIS

ART. 1	ZWECK UND ZIEL DER WERTUNGSVORSCHRIFTEN.....	4
ART. 2	LEITUNGSGREMIUM (BERUFUNGSGERICHT) DES WETTKAMPFES	4
2.1	<i>Mitglieder</i>	4
2.2	<i>Verantwortung</i>	4
ART. 3	WETTKAMPFJURY	4
3.1	<i>Mitglieder</i>	4
3.2	<i>Verantwortung</i>	4
ART. 4	BEWERTUNG	4
4.1	<i>Allgemeines</i>	4
4.2	<i>Kampfgerichte</i>	4
4.3	<i>Sitzordnung des Kampfgerichtes</i>	5
4.4	<i>Aufgaben des Oberkampfrichters</i>	5
4.5	<i>Aufgaben des Kampfrichters</i>	5
4.6	<i>Aufgaben des Kontroll-Kampfrichters</i>	5
ART. 5	NOTENBERECHNUNG	6
5.1	<i>Allgemeines</i>	6
5.2	<i>Berechnung der Endnote</i>	6
5.3	<i>Toleranzen zwischen den Noten der Kampfrichter</i>	7
5.4	<i>Basisnote</i>	7
ART. 6	ERKLÄRUNG DER DISZIPLINEN.....	7
7.1	<i>Kampfrichter</i>	8
7.2	<i>Turner</i>	8
ART. 8	AUFFANGEN ODER STÜTZEN	9
ART. 9	WIEDERHOLUNG EINES WETTKAMPFPROGRAMMS.....	9
ART. 10	EMPFEHLUNG (GOLDENE REGEL)	9
ART. 11	AUFTEILUNG DER PUNKTE	9
11.1	<i>Komposition</i>	9
11.2	<i>Schwierigkeit</i>	10
11.3	<i>Ausführung</i>	10
11.4	<i>Bonuspunkte</i>	10
II.	BODENPROGRAMM.....	10
ART. 12	DISZIPLINANFORDERUNGEN	10
ART. 13	KOMPOSITION - ANFORDERUNGEN (2.5 PUNKTE).....	10
13.1	<i>Spezifische Abzüge</i>	10
13.2	<i>Die Wahl der Elemente und Bewegungen (0.3)</i>	10
13.3	<i>Bewegungen, die der Musik entsprechen (0.3)</i>	11
13.4	<i>Übergänge und verbindende Elemente (0.3)</i>	11
13.5	<i>Variierende Formationen (0.3)</i>	11
13.6	<i>Akrobatische Elemente müssen mit dem Programm verschmelzen (0.3)</i>	11
13.7	<i>Bewegungen auf allen Ebenen und in alle Richtungen (0.2)</i>	12
13.8	<i>Durchführung des Programms in verschiedene Richtungen (0.2)</i>	12
13.9	<i>Unnötige Wiederholungen von Elementen, gymn. Bewegungen (0.2)</i>	12
13.10	<i>Wechsel der Dynamik (0.2)</i>	12
13.11	<i>Tempowechsel der Elemente/Bewegungen (0.2)</i>	12
ART. 14	SCHWIERIGKEIT (2.5 PUNKTE)	12
14.1	<i>Untergruppenspezifische Elemente (0.5)</i>	13
14.2	<i>Pirouetten (0.5)</i>	13
14.3	<i>Sprünge (0.6)</i>	14

14.4	<i>Gleichgewichts-/Kraftelemente (0.6)</i>	14
14.5	<i>Kombination von gymnastischen Elementen (0.3)</i>	14
14.5.1	<i>Sprünge</i>	14
14.5.2	<i>Gleichgewichts-/Kraftelemente</i>	14
14.5.3	<i>Pirouetten</i>	14
14.5.4	<i>Gemischte Kombination</i>	15
ART. 15	AUSFÜHRUNG (4.8 PUNKTE)	15
15.1	<i>Allgemeines</i>	15
15.2	<i>Besondere Abzüge</i>	15
ART. 16	BONUSPUNKTE (0.1 – 0.2)	15
ART. 17	ABZÜGE DER OBERKAMPFRICHTER	15
III.	TUMBLING	16
ART. 18	DISZIPLINANFORDERUNGEN	16
ART. 19	KOMPOSITION (1.0 PUNKT)	16
19.1	<i>Steigerung (0.2)</i>	17
19.2	<i>Variation (0.8)</i>	17
19.2.1	<i>Die Wahl der Elemente muss von Runde zu Runde variieren (0.4)</i>	17
19.2.2	<i>Die Richtung der Drehungen in Elementen muss variieren (0.4)</i>	17
ART. 20	SCHWIERIGKEIT (4.0 PUNKTE)	18
ART. 21	AUSFÜHRUNG (4.8 PUNKTE)	18
21.1	<i>Allgemeines</i>	18
21.2	<i>Besondere Abzüge</i>	19
ART. 22	BONUSPUNKTE (0.1-0.2 PUNKTE)	19
ART. 23	ABZÜGE DES OBERKAMPFRICHTERS	19
IV.	MINI-TRAMPOLIN	20
ART. 24	DISZIPLINANFORDERUNGEN	20
ART. 25	KOMPOSITION (1.0 PUNKT)	20
25.1	<i>Steigerung (0.2)</i>	20
25.2	<i>Variation (0.8)</i>	21
25.2.1	<i>Die Wahl der Elemente muss von Runde zu Runde variieren (0.4)</i>	21
25.2.2	<i>Richtung der Elemente (0.4)</i>	21
ART. 26	SCHWIERIGKEIT (4.0 PUNKTE)	21
26.1	<i>Schwierigkeitswert – Mini-Trampolin</i>	22
ART. 27	AUSFÜHRUNG (4.8 PUNKTE)	22
27.1	<i>Allgemeines</i>	22
27.2	<i>Besondere Abzüge</i>	22
ART. 28	BONUSPUNKTE (0.1-0.2 PUNKTE)	23
ART. 29	ABZÜGE DES OBERKAMPFRICHTERS	23
V.	ELEMENTE UND SYMBOLE	20
ART. 30	PIROUETTEN	24
ART. 31	SPRÜNGE	25
ART. 32	BALANCE- / KRAFTELEMENTE	29
32.1	<i>Balance-Elemente</i>	29
33.2	<i>Kraftelemente</i>	32
ART. 34	TUMBLING ELEMENTE	33
ART. 35	MINI-TRAMPOLIN	34
35.1	<i>Mit Sprunggerät</i>	34
35.2	<i>Ohne Sprunggerät</i>	35

Alle Mitglieder der UEG Arbeitsgruppe TeamGym (AG-TG/UEG) haben bei der Revision der Wertungsvorschriften mitgearbeitet

Präsident	Stefan Bengtsson
Vizepräsidentin	Raili Hämäläinen
Sekretär	Keith Hughes
Mitglied	Erik Tybjerg-Pedersen

Zeichnungen	Raili Hämäläinen
-------------	------------------

Copyright © UEG 2004

I. ALLGEMEINER TEIL

Art. 1 Zweck und Ziel der Wertungsvorschriften

- Für ein so objektives und einstimmiges Wertesystem wie nur möglich.
- Das Wissen der Kampfrichter zu erweitern.
- Den Turnern und Trainern zu helfen.

Art. 2 Leitungsgremium des Wettkampfes

Die AG-TG/UEG ernennt ein Leitungsgremium für den jeweiligen Wettkampf.

2.1 Mitglieder

Das Leitungsgremium besteht aus:

- Dem ernannten Delegierten der AG-TG/UEG
- Dem Wettkampfleiter
- Dem Vertreter des ausrichtenden Verbandes.

2.2 Verantwortung

Das Leitungsgremium ist verantwortlich für:

- Den Arbeitsplan
- Den Ablauf des Wettkampfes
- Die Kontrolle der Ausrüstung
- Die Kontrolle der Akkreditierungen (Versicherung, Pass, Standardformulare)

Art. 3 Wettkampfjury

3.1 Mitglieder

Eine Wettkampfjury, bestehend aus drei Personen, muss während den Meisterschaften bei jedem Wettkampf anwesend sein. Dies sind:

- Ein offizieller Vertreter der AG-TG/UEG (nicht vom ausrichtenden Verband)
- Der Wettkampfleiter
- Der Oberkampfrichter der jeweiligen Disziplin.

3.2 Verantwortung

Die Wettkampfjury ist verantwortlich für folgendes:

- Einsprüche zu behandeln
- Unerwartete Situationen zu behandeln.

Art. 4 Bewertung

4.1 Allgemeines

Alle Kampfrichter müssen ihre Abzüge erklären können und, falls notwendig, vor dem Kampfgericht ihre eigene Note rechtfertigen.

Alle Kampfrichter müssen eine Stunde vor Beginn jeder Untergruppe am Wettkampfsplatz sein.

4.2 Kampfgerichte

Es gibt drei Kampfgerichte; eines pro Disziplin in jeder Untergruppe.

Jedes Kampfgericht besteht aus vier Kampfrichtern, einschließlich eines Oberkampfrichters, plus zwei Kontroll-Kampfrichter.

Die AG-TG/UEG ernennt für jede Disziplin in jeder Untergruppe einen Oberkampfrichter.
Alle anderen Funktionen in den Kampfgerichten werden durch Auslosung festgelegt.

4.3 Sitzordnung des Kampfgerichtes

Die Kampfrichter müssen so sitzen, dass eine korrekte und ungestörte Beobachtung der Mannschaftspräsentationen gewährt und der Abstand der einzelnen Kampfrichter untereinander angemessen ist.

Beispiel :

KR2 K-KR2 K-KR1 OKR Sek. KR3 KR4

4.4 Aufgaben des Oberkampfrichters

Der Oberkampfrichter

- Führt die Sitzungen der Kampfrichter vor dem Wettkampf jeder Untergruppe.
- Zeigt den Start des Programms in der Disziplin mit einer grünen Fahne an.
- Entscheidet, ob die Programmunterbrechung auf das Team zurückzuführen ist, oder es sich um ein technisches Problem handelt.
- Informiert das Kampfgericht von der Änderung des Schwierigkeitswertes.
- Errechnet die Kampfrichternoten und die Unterschiede zwischen den Noten, sowie die Endnote.
- Ruft die Kampfrichter zu einer Sitzung zusammen, falls es einen unzulässigen Notenunterschied gibt.
- Nimmt besondere Oberkampfrichter-Abzüge an der Endnote in jeder Disziplin vor.
- Informiert das Kampfgericht, falls Oberkampfrichter-Abzüge vorgenommen werden, bevor die Endnote dem Sekretär übergeben wird. Die Oberkampfrichter-Abzüge sind auf den Oberkampfrichter-Abzugsformularen aufzuführen, die dem Sekretär zu übergeben sind.
- Ist Mitglied der Jury nur in der jeweiligen Disziplin.

4.5 Aufgaben des Kampfrichters

Der Kampfrichter

- Bewertet die Mannschaftsprogramme korrekt und mit großer Fachkenntnis.
- Vergeben seine Noten unabhängig von den anderen.
- Gibt seinen Wertungszettel umgehend an den Oberkampfrichter zur Kontrolle und Berechnung der Endnote weiter.

4.6 Aufgaben des Kontroll-Kampfrichters

4.6.1 Vor dem Wettkampf

- Errechnet und kontrolliert den Schwierigkeitswert für alle Mannschaften in jeder Disziplin.
- Muss bei der Zusammensetzung des Kampfgerichtes, eine Stunde vor Wettkampfbeginn, bereit sein.

4.6.2 Während dem Wettkampf

- Kontrolliert, dass die Mannschaften ihre eingereichten Serien und Elemente beim Bodenprogramm, Tumbling oder Mini-Trampolin präsentieren.
- Füllt die Wettkampfformulare mit der Zeit, dem Schwierigkeitswert und den Oberkampfrichter-Abzügen aus.
- Informiert den Oberkampfrichter schriftlich über jede Abweichung vom vorgeschlagenen Schwierigkeitswert.
- Kontrolliert und informiert den Oberkampfrichter über die Zeit für das Boden-, Tumbling- oder Mini-Trampolinprogramm.

4.6.3 Nach dem Wettkampf

- Bereitet eine Liste mit der Dauer, den Schwierigkeitswerten und diesbezüglichen Änderungen für alle Mannschaften in allen Disziplinen vor und übergibt die Liste den Leitungsgremien des Wettkampfes.

Art. 5 Notenberechnung

5.1 Allgemeines

Die Kampfrichter müssen die Schwierigkeit, die Ausführung und die Komposition bewerten. Sie bewerten einen Fehler als klein, mittel oder groß und nehmen den entsprechenden Abzug vor.

Abzüge werden wie folgt vorgenommen:

Kleiner Fehler oder Serie von geringen Fehlern	0.05 -0.1
Mittlere Fehler	0.2 - 0.3
Große Fehler	0.4 - 0.5
Sowie spezifische Abzüge in jeder Disziplin	

Nach der Ausführung ziehen die Kampfrichter die Abzüge vom Ausgangswert ab und legen ihre Noten auf einem Wertungszettel dem Oberkampfrichter vor. Während dem Wettkampf wird in jeder Disziplin jede Note mit der Note der ersten Mannschaft verglichen, die den Standard gesetzt hat.

5.2 Berechnung der Endnote

Alle Programme werden von vier Kampfrichtern von 0.0 bis 10.0 Punkten bewertet.

Jeder Kampfrichter gibt die Note bis auf 0.1 Punkt genau.

Die jeweils niedrigste und höchste Note der vier Kampfrichter werden gestrichen.

Die Endnote ist der Durchschnitt der beiden mittleren Noten.

Beispiel: Oberkampfrichter	8.5*	
Kampfrichter 2	8.4*	* gibt die beiden mittleren Noten an
Kampfrichter 3	8.0	
Kampfrichter 4	8.6	Endnote 8.45

Alle Wertungszettel werden zum Wettkampfsekretariat geschickt.

5.3 Toleranzen zwischen den Noten der Kampfrichter

Der Unterschied zwischen der niedrigsten und höchsten Kampfrichternote darf nicht mehr als 0.6 betragen, wenn die Endnote 8.5 oder mehr beträgt und 1.0 für Noten unter 8.5.

Der Unterschied zwischen den beiden mittleren Noten darf nicht größer sein als nachstehend erklärt:

<u>Endnote zwischen</u>	<u>Zulässige Toleranz</u>
9.00 – 10.00	0.1
8.50 – 8.95	0.2
8.00 – 8.45	0.3
Note unter 8.0	0.5

Falls der Unterschied bei allen Kampfrichtern zu groß ist **oder** falls der Unterschied zwischen den mittleren Noten nicht im Toleranzbereich liegt, ruft der Oberkampfrichter eine Sitzung ein, um die Note zu besprechen. In dieser Sitzung kann folgendes beschlossen entweder:

- Die Kampfrichter können ihre Noten anpassen, so dass die Differenz zulässig ist

ODER

- Die Basisnote wird als Endnote genutzt, falls die Kampfrichter sich nicht auf eine Änderung einigen können.

5.4 Basisnote

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

Beispiel:

Oberkampfrichter	8.3*
Kampfrichter 2	8.9
Kampfrichter 3	8.3
Kampfrichter 4	8.8*

Die Endnote wäre 8.55, aber beide mittlere Noten liegen nicht im Toleranzbereich.
Basisnote $(8.55 + 8.3) / 2 = \mathbf{8.425}$

Art. 6 Erklärung der Disziplinen

Die vorgeschlagenen Elemente des Bodenprogramms, Tumbling und Mini-Trampolin sind schriftlich mit dem errechneten Schwierigkeitswert auf Standardformularen anzugeben. Die Standardformulare werden den Mannschaften zusammen mit dem Arbeitsplan zugestellt.

Die Standardformulare müssen dem Organisator bei der Akkreditierung übergeben werden (Erklärungen werden im Arbeitsplan angegeben).

Korrekturen, auf einem Ersatz-Standardformular, können bis zu zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn jeder Untergruppe vorgenommen werden.

Falls sich eine Mannschaft für das Finale qualifiziert hat, müssen im Rechnungsbüro spätestens 30 Minuten nach der Auslosung neue Standardformulare abgegeben werden, außer im Arbeitsplan stehen andere Anweisungen.

Art. 7 Kleidung

7.1 Kampfrichter

Kampfrichter müssen dunkelgraue, dunkelblaue oder schwarze Hosen/Röcke und Jacke tragen. Männer müssen eine Krawatte tragen.

7.2 Turner

7.2.1 Allgemeines

Eine saubere und sportlich-korrekte Erscheinung sollte der Gesamteindruck sein.

Die Mitglieder einer Mannschaft müssen identisch gekleidet sein, mit einigen Ausnahmen für gemischte Mannschaften (siehe Art. 7.2.4).

Tragen von Turnschuhen und Socken steht jedem Turner in jeder Disziplin frei; wenn sie getragen werden, müssen sie jedoch beim Bodenprogramm von der gesamten Mannschaft getragen werden.

Bandagen sind erlaubt, müssen jedoch gut befestigt sein und eine diskrete Farbe haben.

Schmuck darf weder von Turnern noch Trainern getragen werden (einschließlich Ohrstecker).

Körperfarben sind verboten (kein Abzug für Tattoos).

Lose Teile wie Gürtel, Hosenträger und Bänder sind nicht erlaubt.

Haarspangen müssen sicher und fest angebracht sein.

Dekorierte Haarspangen werden als Schmuck betrachtet.

Mit Bezug auf Werbung müssen die gültigen Regelungen der UEG eingehalten werden.

7.2.2 Frauen

Turnerinnen müssen sportliche, undurchsichtige Gymnastikanzüge oder Trikots tragen. Leggings können mit Gymnastikanzügen getragen werden.

Der Ausschnitt vorne und hinten muss korrekt sein: Die Hälfte des Brustbeins muss bedeckt sein, wie auch die untere Linie der Schulterblätter.

Der Beinausschnitt darf nicht über den Hüftknochen gehen (maximal).

Die Gymnastikanzüge können mit oder ohne Ärmel sein; die Träger müssen mindestens zwei (2) cm breit sein. Enge Riemen sind nicht erlaubt.

Die Länge der Ärmel ist frei, wie auf die Länge der Beine bei Trikots oder Leggings.

Leggings können unter oder über Gymnastikanzügen getragen werden.

7.2.3 Männer

Turner können Gymnastikanzüge oder ein Turnhemd tragen, entweder mit Shorts oder langen, enganliegenden Turnhosen.

Der Ausschnitt des Oberteils der Männer darf nicht über die Schulterblätter hinausgehen.

7.2.4 Gemischte Mannschaften

Frauen und Männer müssen die Regeln der Art. 7.2.2 bzw. 7.2.3 einhalten. Obwohl die Mitglieder gemischter Mannschaften identische Turnanzüge tragen müssen, sind bei Männern und Frauen leichte Unterschiede mit Bezug auf den Ausschnitt und die Enge und Länge der Ärmel und Leggings erlaubt.

Trainer

Trainer müssen zu ihrem Klub passende Kleidung tragen.

Trainer dürfen keinen Schmuck tragen, wenn sie Hilfestellung geben.

Art. 8 Auffangen oder Stützen

Am Mini-Trampolin ist die Sicherheitsstellung bei allen Elementen während dem gesamten Programm der Mannschaft erforderlich.

Zwei Trainer müssen an der Landematte des Mini-Trampolins stehen, um bei Gefahr schnell reagieren zu können. Sie dürfen die Landematte kurz aus Sicherheitsgründen verlassen.

Der Schiedsrichter wird den Start des Programms erst freigeben, wenn die Hilfestellung am Mini-Trampolin bereit steht.

Auffangen oder stützen führt zu Notenabzügen.

Es werden auch Notenabzüge vorgenommen, wenn bei gefährlichen Elementen keine Hilfestellung bereit steht.

Trainer sind in keiner Disziplin berechtigt, den Turnern während des Programms Anweisungen zu geben und/oder das Programm zu stören.

Art. 9 Wiederholung eines Wettkampfprogramms

Kein Programm kann ein zweites Mal begonnen werden, außer die Unterbrechung sei auf einen nicht von der Mannschaft verursachten Defekt der Ausrüstung oder der Musikanlage zurückzuführen.

Nur der Oberkampfrichter kann entscheiden, ob das Programm neu begonnen werden kann. In diesem Fall muss das ganze Programm der Mannschaft in der jeweiligen Disziplin von vorne anfangen, nach der nächsten Mannschaft gemäss Startreihenfolge.

Falls die Mannschaft ihr Programm beendet hat, darf sie es nicht wiederholen.

Art. 10 Empfehlung (Goldene Regel)

Bei der Wahl der Elemente und der Komposition des Programms sollten der Stil und die technische Genauigkeit nie zugunsten der Schwierigkeit geopfert werden. Das Programm sollte immer den Fähigkeiten und der Reife der Turner angepasst sein.

Art. 11 Aufteilung der Punkte

	Bodenprogramm	Tumbling/Mini-Tramp
Komposition	2.5	1.0
Schwierigkeit	2.5	4.0
Ausführung	4.8	4.8
Bonus	0.2	0.2
Total	10.0	10.0

11.1 Komposition

Die Auswahl von verschiedenen gymnastischen und akrobatischen Elementen; Aufstellungen beim Bodenprogramm und die Art, wie sie zu einer Einheit kombiniert sind. Kreative und artistische Kompositionen von verschiedenen Elementen und Verbindungen sind wichtig.

11.2 Schwierigkeit

In jeder Disziplin gibt es Schwierigkeitswerte für Elemente und Kombinationen.

11.3 Ausführung

Wie die Mannschaft die von ihr gewählten Elemente und Bewegungen ausführt. Jedes Element ist deutlich, präzise und technisch korrekt auszuführen.

11.4 Bonuspunkte

Dies bezieht sich auf Elemente oder Kombinationen und beim Bodenprogramm ganze Sektionen, die mit solcher Eleganz und Leichtigkeit präsentiert werden, dass sie zu Meisterstück werden.

II. BODENPROGRAMM

Art. 12 Disziplinanforderungen

- Es handelt sich um ein freies Bodenprogramm mit Musik, ohne Handgerät.
- Es muss Instrumentalmusik sein. Die Wahl der Musik steht frei.
- Die Dauer ist auf 2.30 und 3.00 Minuten begrenzt.
- Die Zeitnahme beginnt mit der Musik und endet, wenn die letzte Bewegung ausgeführt ist.
- Die Mannschaft muss ausserhalb der Bodenfläche warten, bereit in die Startposition zu laufen, sobald der Oberkampfrichter für das Bodenprogramm die grüne Fahne zeigt.
- Musik ist für den Ein- und Ausgang zur Bodenfläche verboten.
- Es ist nicht erlaubt, einen Turner während dem Bodenprogramm auszutauschen.

Art. 13 Komposition - Anforderungen (2.5 Punkte)

13.1 Spezifische Abzüge

Als Erklärung sollten die Abzüge für 13.2 bis 13.6 wie folgt gruppiert werden:

Kleine und geringere Fehler	0.1 (der Fehler tritt 1x im Programm auf)
Mittlere Fehler	0.2 (der Fehler tritt 2-3x im Programm auf)
Grosse Fehler	0.3 (der Fehler tritt 4x oder öfter im Programm auf)

Für Punkte 13.7 bis 13.11 sollten 0.2 Punkte für Nichtbeachtung abgezogen werden.

13.2 Die Wahl der Elemente und Bewegungen (0.3)

Das Bodenprogramm muss gymnastische Elemente (z.B. Sprünge, Pirouetten, Drehungen, Wellen, Schwünge und Gleichgewichtselemente) und akrobatische Elemente (z.B. Rollen, Rad, Handstand, Handstandüberschlag, Flick-Flack) beinhalten. Das Bodenprogramm muss jedoch auf gymnastischen Elementen (Körperbewegungen) beruhen.

Diese Elemente sollen dynamische Ausführungen bevorzugen, d.h. dass der ganze Körper am Element / an der Bewegung teilnimmt.

Einfache, isolierte Arm- und Beinbewegungen, die einfach in Rhythmus/Tempo auszuführen sind, sollten den maximalen Abzug bekommen.

Abzug bis zu 0.3

13.3 **Bewegungen, die der Musik entsprechen (0.3)**

Die gewählten Elemente, die Ausführung und die Musik müssen miteinander harmonieren. Falls die Bewegungen nicht zur Musik passen - in der Dynamik und im Charakter -, wird ein Abzug vorgenommen.

Es wird ein Abzug vorgenommen, wenn die Turner auf die Musik warten müssen oder wenn sie unmotiviert (unnötige) Pausen machen.

Abzug bis zu 0.3

13.4 **Übergänge und verbindende Elemente (0.3)**

Übergänge sind solche Elemente/Bewegungen, die beim Wechsel von einer Formation in eine andere beteiligt sind. Übergänge müssen gymnastische und rhythmische Qualität haben und einen natürlichen Teil des Bodenprogramms bilden. Verbindende Elemente bedeuten, wie die einzelnen Elemente / Bewegungen zu einer harmonischen Reihenfolge zusammengestellt werden, die den Eindruck von flüssigen und logischen Serien von Elementen geben, und nicht nur von Elementen, die nacheinander ausgeführt werden.

Abzug bis zu 0.3

13.5 **Variierende Formationen (0.3)**

Formation bedeutet, wie die Turner im Verhältnis zueinander auf der Bodenfläche aufgestellt sind

Anzahl der Formationen:

Mindestens **sechs verschiedene** Formationen müssen im Programm enthalten sein.

Wenn die Mannschaft eine völlig neue Formation kreiert, wird diese auch als neue Formation anerkannt.

Die Übergänge von einer Formation in die andere, durch eine einfache Richtungsänderung der Turner am Ort, ist möglich, zählt aber nicht als neue Formation.

Form der Formationen:

Die Form und Weite der Formationen müssen unterschiedlich sein; es ist nicht angebracht, wenn die Turner für den grössten Teil des Programms in geraden Linien bleiben.

Abzug bis zu 0.3

13.6 **Akrobatische Elemente müssen flexibel und rhythmisch mit dem Programm verschmelzen (0.3)**

Ein Abzug wird vorgenommen, falls die akrobatischen Elemente vorherrschen und nicht rhythmisch in die Bewegungsreihenfolgen einschmelzen.

Beispiel: Stop in einer Bewegungsreihenfolge, eine Pause, um ein akrobatisches Element vorzubereiten, oder ein langer Anlauf (mehr als drei Schritte) für ein akrobatisches Element.

Abzug bis zu 0.3

13.7 Bewegungen auf allen Ebenen und in alle Richtungen (0.2)

Das Programm muss in verschiedene Richtungen durchgeführt werden (z.B. vorwärts, rückwärts, seitwärts). Außerdem müssen verschiedene Ebenen genutzt werden, d.h. liegend, sitzend, stehend und springend.

Abzug (0.2)

13.8 Durchführung des Programms in verschiedene Richtungen, Nutzung der Bodenfläche (0.2)

Das Programm muss in verschiedene Richtungen präsentiert werden. Während des Programms muss die gesamte Bodenfläche ausgenutzt werden.

Abzug (0.2)

13.9 Unnötige Wiederholungen von Elementen oder gymnastischen Bewegungen (0.2)

Die Elemente/Bewegungen müssen so unterschiedlich und vielseitig sein, dass die Komposition nicht monoton wirkt und es bei der Wahl der Elemente nicht an Variationen mangelt.

Falls die gleichen Elemente/Bewegungen mehrmals wiederholt werden, wird ein Abzug vorgenommen.

Abzug (0.2)

13.10 Wechsel der Dynamik (0.2)

Elemente/Bewegungen sollten dynamische Variationen haben. Dynamische Variation heisst, dass die Reihenfolge der Elemente/Bewegungen in Intensität und Kraft variieren soll (Muskelkraft und Schwerkraft).

Abzug (0.2)

13.11 Tempowechsel der Elemente/Bewegungen (0.2)

Reihenfolgen von Elementen/Bewegungen müssen im Tempo variieren (auch wenn die Musik selbst keinen Tempowechsel beinhaltet). Das heißt, dass die Elemente in unterschiedlichen Tempi (Takte) auszuführen sind, z.B. ganze, halbe oder doppelte Takte.

Abzug (0.2)

Art. 14 Schwierigkeit (2.5 Punkte)

Das Programm muss **zwei** Elemente mit **unterschiedlicher** Codenummer (Ausnahme Untergruppenspezifische Elemente) aus jeder der nachfolgenden Gruppen enthalten:

- 2 Untergruppenspezifische Elemente 0.5
- 2 Pirouetten 0.5
- 2 Sprünge 0.6
- 2 Gleichgewichtselemente und/oder Kraftelemente 0.6
- plus
- 1 Kombination von 2 Elementen 0.3

Alle Elemente (ausser Untergruppenspezifische Elemente) sind in drei Schwierigkeitsgruppen eingeteilt:

- A Element Wert 0.1
- B Element Wert 0.2
- C Element Wert 0.3

Die Ausführung von jedem Schwierigkeitselement muss den Normen entsprechen, sonst wird der Schwierigkeitswert neu bewertet.

Elemente und Symbole Siehe Kapitel V.

Alle Turner der Mannschaft müssen die selben Schwierigkeitselemente mit Armen und Beinen in den gleichen Stellungen präsentieren. Die Schwierigkeitselemente müssen gleichzeitig oder zeitlich nahe beieinander ausgeführt werden.

Wenn 7.3 zum Schwierigkeitswert hinzugefügt wird, ergibt dies den Ausgangswert für das Bodenprogramm.

Alle neuen Elemente müssen vor dem Wettkampf bewertet werden. Sie müssen der AG-TG/UEG mindestens 2 Monate vor dem Wettkampf vorgelegt werden.

14.1 Untergruppenspezifische Elemente (0.5)

Zwei unterschiedliche untergruppenspezifische Elemente sind im Schwierigkeitswert enthalten.

Untergruppenspezifische Elemente sind:

- Frauen 2 Körperwellen
- Männer 2 Schwungelemente
- gemischt 2 Bewegungen in Paaren

Definition

Körperwellen: Aus einer Beugehaltung geht eine Streckung durch jedes Gelenk wie eine Welle durch den Körper oder aus einer Streckung mit Kontraktion. Die Körperwellen müssen die Hüfte mit umfassen

Schwungelemente: In eine schwingende Bewegung gibt es ein Impuls mit betonter Körperbewegung und mit Entspannungsaspekten, so dass eine oder mehrere Körperteile einen Pendelschwung vollführen. Die Schwungbewegung muss den Rumpf mit umfassen.

Bewegungen in Paaren: Eine Bewegung mit Körperkontakt zwischen Turnerin und Turner (Hochheben, Würfe, usw.).

Wenn die Mannschaft nur ein Element präsentiert, ist der Schwierigkeitswert für die Untergruppenspezifischen Elemente 0.2. Falls beide fehlen, gibt es keinen Wert für diese Elemente.

14.2 Pirouetten (0.5)

Die beiden Pirouetten mit der höchsten Schwierigkeit legen den Wert für Pirouetten fest.

Definition

Mindestens eine Drehung von 360° auf einem Fuß am Ballenstand.

14.3 Sprünge (0.6)

Die beiden Sprünge mit der höchsten Schwierigkeit legen den Wert für Sprünge fest.

Definition

Eine erkennbare Form (Position) in der Luft während des Sprunges zeigen.

14.4 Gleichgewichts-/Kraftelemente (0.6)

Die beiden Gleichgewichts- und/oder Kraftelemente mit der höchsten Schwierigkeit legen den Wert für die Gleichgewichts-/Kraftelemente fest.

14.4.1 Gleichgewichtselemente

Definition

Wo der Körper für eine 2-Sekunden-Haltung ohne weitere Körperbewegung statisch ist.

14.4.2 Kraftelemente

Definition

Eine kontrollierte Bewegung mit dynamischer Kraft. Die Stellungen vor und nachher müssen klar sein, brauchen aber nicht 2-Sekunden lang gehalten zu werden.

14.5 Kombination von gymnastischen Elementen (0.3)

Eine Kombination von gymnastischen Elementen besteht aus zwei Schwierigkeiten (unterschiedliche Codenummern).

Es ist erlaubt, dass die Elemente, die in 14.2 bis 14.4 gezählt werden, ein Teil der Kombination sind oder in der Kombination wiederholt werden.

Wert der Kombination:

A+B	oder umgekehrt	0.1
B+B, A+C	oder umgekehrt	0.2
B+C, C+C	oder umgekehrt	0.3

Beide Elemente in einer Kombination werden als Elemente bewertet, die im Schwierigkeitswert gezählt sind.

14.5.1 Sprünge

Eine Kombination von aufeinanderfolgenden 2 Sprüngen mit maximal einem Zwischenschritt (jeder Fuss einmal auf dem Boden) z.B. Schrittsprung, Landung auf dem rechten Fuss – Schritt vorwärts und Absprung mit dem linken Fuss – Schersprung.

14.5.2 Gleichgewichts-/Kraftelemente

Eine Kombination von aufeinanderfolgenden 2 unterschiedlichen Formen von Gleichgewichts-/Kraftelementen. Die Verbindung wird präsentiert durch das Körpergewicht auf dem gleichen Fuss bei beiden Elementen oder im Handstand ohne Handstütz zwischendurch.

14.5.3 Pirouetten

Eine Kombination von aufeinanderfolgenden 2 unterschiedlichen Pirouetten.

Die Verbindung zwischen Pirouetten einer Kombination kann ohne Zwischenschritt erfolgen (zwischendurch Aufstützen auf der Ferse) oder mit einem Zwischenschritt (jeder Fuss einmal auf dem Boden) z.B. in der ersten Pirouette linkes Bein als Standbein, das rechte Bein ist frei – in der zweiten Pirouette rechtes Bein als Standbein, das linke Bein ist frei.

14.5.4 Gemischte Kombination

Die Verbindung zwischen den Schwierigkeiten einer gemischten Kombination von 2 Elementen erfolgt mit maximal einem Zwischenschritt.

Art.15 Ausführung (4.8 Punkte)

15.1 Allgemeines

Die Ausführung wird nach folgenden Kriterien bewertet:

- Effektive Teamarbeit bei der Präsentation als eine Mannschaft
- Präzision bei den Formationen
- Gute Technik bei den Elementen
- Amplitude/Stil und Körperhaltung bei den individuellen Elementen
- Synchronisation gemäss der Komposition
- Ausdruck gemäss dem Charakter der Musik

Die Fehler werden eingeteilt in:

Kleine Fehler oder Serie von geringen Fehlern	0.05-0.1
Mittlere Fehler	0.2-0.3
Grosse Fehler	0.4-0.5

Bodenprogramm: je mehr Turner den Fehler machen, desto grösser wird der Abzug.

15.2 Besondere Abzüge

Sturz (Handaufstützen)	0.3-0.4 jedes Mal pro Turner
Sturz (sitzen)	0.5 jedes Mal pro Turner
Ausserhalb der Bodenfläche	0.1 jedes Mal

Art. 16 Bonuspunkte (0.1 – 0.2)

Bonuspunkte im Bodenprogramm werden für Virtuosität vergeben, das heisst:

- Ein Bonus für Virtuosität kann nur vergeben werden, wenn die Elemente/Verbindungen ohne grosse Fehler ausgeführt werden.
- Eine besonders ausdrucksvolle Übung kann dazu beitragen, das Programm virtuos zu machen.
- Bonuspunkte werden immer für die Mannschaft vergeben, nie für Einzelturner.
- Bonuspunkte werden von jedem Kampfrichter mit seiner/ihrer Endnote in der Disziplin vergeben.

Art. 17 Abzüge der Oberkampfrichter

Zeitfehler	0.3
Unkorrekte Wettkampfkleidung	0.5
Unkorrekte Musik	0.5

Tragen von Schmuck	0.5
Falsche Anzahl von Turnern	1.0 pro Turner
Den Turnern verbale oder visuelle Anweisungen geben	0.5
Unterbrechung des Bodenprogramms	0.5
Nicht zur Wettkampflache rennen	0.2

Alle Abzuge der Schiedsrichter werden von der Endnote der Mannschaft abgezogen.

III. TUMBLING

Art. 18 Disziplinanforderungen

- Das gesamte Programm muss mit Musik presentiert werden. Es muss Instrumentalmusik sein. Die Wahl der Musik steht frei.
- Die Zeit ist auf 2 Minuten 45 Sekunden begrenzt. Die Zeitmessung beginnt mit der Musik und endet, wenn der letzte Turner in der dritten Runde landet.
- Die ubung beginnt bei der Startposition zum Anlauf, wenn der Mannschaft vom Oberkampfrichter fur Tumbling die grune Fahne gezeigt wird.
- Es ist nicht erlaubt, den Anlauf mit Kleidern oder ahnlichem zu markieren.
- Jede Mannschaft presentiert drei verschiedene Runden.
 - Erste Runde: Alle Turner presentieren das gleiche Element.
 - Zweite Runde: Alle Turner presentieren das gleiche Element oder steigern die Schwierigkeit.
 - Dritte Runde: Alle Turner presentieren das gleiche Element oder steigern die Schwierigkeit.
- Jede Serie muss aus einer Kombination von mindestens drei akrobatischen Elementen bestehen, ohne Zwischenschritte. Mindestens drei der Elemente mussen unterschiedlich sein (Akrobatische Elemente siehe Kapitel V).
- Nach jeder Runde rennen die Turner zu ihrer Startposition fur die nachste Runde.
- Zusatzliche Bewegungen vor oder zwischen den Runden sind nicht zulassig. Die Turner mussen zusammen und gleichzeitig zuruckkehren.
- Verschiedene Turner der Mannschaft konnen in jeder Runde an den Start gehen
- Der Schwierigkeitswert von jedem Element entspricht der Schwierigkeitstabelle.
- Es ist beabsichtigt, dass alle Turner ihr letztes Element in der Landezone landen.
- Falls es aus Sicherheitsgrunden erforderlich ist, kann ein Trainer beistehen. Er muss an der Landezone sein.

Art. 19 Komposition (1.0 Punkt)

Alle Abzuge fur die Komposition werden von der Endnote jedes Kampfrichters vorgenommen.

19.1 Steigerung (0.2)

In jeder Runde muss das Grundelement mit dem höchsten Schwierigkeitswert in der akrobatischen Serie jeden Turners aus der gleichen Gruppe stammen.

In der ersten Runde kann es keinen Abzug für Steigerung geben. Bei einem Turner, der eine andere Serie präsentiert, wird ein Abzug für „falsch präsentiertes Programm“ vorgenommen.

In der zweiten und dritten Runde sind die Turner berechtigt, die Schwierigkeit der Elemente mit Körperhaltungen (Formen), Drehungen und/oder Doppelsalti zu erhöhen. Zusätzliche Salti können die Schwierigkeit der Serie auch erhöhen.

Die Serie mit den höheren Schwierigkeitswerten muss nach der Serie mit geringeren Werten in der Runde kommen.

Abzug von 0.1 Punkten pro Runde bis zu 0.2 Punkten von den Endnoten aller Kampfrichter, nachdem die Mannschaft alle drei Runden präsentiert hat.

19.2 Variation (0.8)

Die Mannschaften sollten eine grosse Variation in den gewählten akrobatischen Elementen zeigen.

19.2.1 Die Wahl der Elemente muss von Runde zu Runde variieren (0.4)

Falls ein Turner die gleiche Serie, die bereits in einer vorangegangenen Runde präsentiert worden ist, in einer weiteren Runde wiederholt, wird pro Turner jedes Mal ein Abzug von 0.1 Punkten vorgenommen.

Die Errechnung der Abzüge stützt sich auf die Runde, in der die Serie am meisten präsentiert wird. In dieser Runde gibt es keinen Abzug für die Serie. In jeder anderen Runde wird pro Turner abgezogen.

Abzug von 0.1 bis zu 0.4 Punkten von den Endnoten aller Kampfrichter, nachdem die Mannschaft alle drei Runden präsentiert hat.

19.2.2 Die Richtung der Drehungen in Elementen muss von Runde zu Runde variieren (0.4)

Die Mannschaft muss mindestens eine Runde mit Rückwärtselementen und eine Runde mit Vorwärtselementen präsentieren. Das Element mit dem höchsten Schwierigkeitswert muss in Richtung der Runde sein. In dieser Runde müssen mindestens zwei Elemente Vorwärts-, bzw. Rückwärtselemente sein.

Falls die Mannschaft diese Bedingungen nicht erfüllt, werden 0.4 Punkte von den Endnoten aller Kampfrichter abgezogen.

Art. 20 Schwierigkeit (4.0 Punkte)

- Das Grundelement mit der höchsten Schwierigkeit setzt den Wert der Serien fest.
- Der Wert kann durch zusätzliche Schwierigkeiten erhöht werden.
- Der höchste zusätzliche Wert für Körperhaltung (Formen) bei Doppelsalti wird hinzugefügt.
- Der Schwierigkeitswert jeder Serie kann niemals 4.0 Punkte übersteigen.
- Der Durchschnitt der individuellen Schwierigkeiten ergibt den Schwierigkeitswert der Mannschaft für die Runde.

- Der Wert wird zum nächsten 0.1 Punkt abgerundet.
- Wenn 5.8 Punkte zum Schwierigkeitswert hinzugefügt werden, ergibt dies den Ausgangswert für die Runde.

Alle neuen Elemente müssen vor dem Wettkampf bewertet werden. Sie müssen bei der AG-TG/UEG mindestens zwei Monate vor dem Wettkampf eingereicht werden.

20.1 Schwierigkeitswert – Tumbling

Grundelement		Frauen/gemischt	Männer
Gruppe 1 (vorwärts)	Rad	0.6	0.6
	Überschlag vw. mit Flugphase	1.2	1.2
	Überschlag vw. mit Flugphase mit beidbeinigem Absprung	1.2	1.2
	Salto vw.	1.7	1.3
	Doppelsalto vw.	3.8	3.4

Grundelement		Frauen/gemischt	Männer
Gruppe 2 (rückwärts)	Rad	0.6	0.6
	Rondat	0.6	0.6
	Flick-Flack	1.2	1.0
	Temposalto	1.5	1.1
	Salto rw.	1.7	1.3
	Doppelsalto rw.	3.6	2.9

Das Rad wird als **Vorwärtselement** gezählt, falls ein Vorwärtselement folgt z.B.

Rad – Überschlag vw. mit Flugphase

Das Rad wird als **Rückwärtselement** gezählt, falls ein Rückwärtselement folgt z.B.

Rad – Rondat – Salto rw.

Rondat zählt als **Rückwärtselement**

Als zusätzlichen Wert hinzufügen

Gebückt	0.2
Gestreckt	0.4
Jede 180° Drehung	0.3
Andere Salto in Serie	0.1
Salto-salto	0.3 Max. einmal/Serie
Temposalto in Serien	0.2 Max. einmal/Serie
Überschlag vw. mit Flugphase vor Salto vw.	0.2
Überschlag vw. mit Flugphase und beidbeinigem Absprung vor Salto vw.	0.2

Zusätzlicher Wert für Körperhaltung (Form) und Drehungen wird ebenfalls für alle Salti in den Serien gegeben.

Art. 21 Ausführung (4.8 Punkte)

21.1 Allgemeines

Abzüge werden wie folgt vorgenommen:

- Gute Technik der Elemente
- Guter Stil und Körperhaltung
- Landung mit Kontrolle und Gleichgewicht

- Der Strom zwischen allen Turnern muss gleichmässig sein (Siehe besondere Abzüge 21.2)
- Mindestens 2 Turner bewegen sich zur gleichen Zeit.

Abzüge für Fehler werden für jede Runde zusammengezählt

21.2 Besondere Abzüge

Stützen	0.3 jedes Mal pro Turner
Ungleichmäßiger Strom	0.2 pro Runde
Völliges Fehlen eines Stroms	1.0 pro Runde
Zwischenschritte	0.5 pro Turner
Fall (Abstützen mit der Hand)	0.3 – 0.4 jedes Mal pro Turner
Fall (sitzen)	0.5 jedes Mal pro Turner
Fall (nicht zuerst auf den Füßen landen)	1.0 jedes Mal pro Turner
Am Gerät vorbeilaufen	1.5 pro Turner *
Falsche Anzahl der Turner	1.5 pro Turner / Runde *
Falsch präsentiertes Tumblingprogramm	1.0 pro Turner / Runde *
Mannschaftsfehler (alle Turner der Mannschaft)	Null für die Runde

*Keine Änderung des Schwierigkeitswertes.

Art. 22 Bonuspunkte (0.1-0.2 Punkte)

Bonuspunkte beim Tumbling werden für Virtuosität vergeben, das heisst:

- Identische Technik der Elemente von den Turnern
- Flughöhe bei akrobatischen Elementen
- Korrekte Ausführung der Phasen bei Drehungen um mehrere Achsen
- Absolute Sicherheit bei der Präsentation
- Die Ausführung muss den Eindruck einer ununterbrochenen Einheit geben.

Art. 23 Abzüge des Oberkampfrichters

Unkorrekte Wettkampfkleidung	0.5
Unkorrekte Musik	0.5
Tragen von Schmuck	0.5
Zeitfehler	0.3
Den Turnern verbale oder visuelle Anweisungen geben	0.5
Zwischen den Runden nicht zurücklaufen	0.2 jedes Mal
Zusätzliche Bewegungen vor und zwischen den Runden	0.5
Den Anlauf mit Kreide, Klebeband, Bekleidungsstücken usw. markieren	0.3

Alle Abzüge der Schiedsrichter werden von der Endnote der Mannschaft abgezogen.

IV. MINI-TRAMPOLIN

Art. 24 Disziplinanforderungen

- Das gesamte Programm muss mit Musik präsentiert werden. Es muss Instrumentalmusik sein. Die Wahl der Musik steht frei
- Die Zeit ist auf 2 Minuten 45 Sekunden begrenzt. Die Zeitmessung beginnt mit der Musik und endet, wenn der letzte Turner in der dritten Runde landet.
- Die Übung beginnt bei der Startposition zum Anlauf, wenn der Mannschaft vom Oberkampfrichter für Mini-Trampolin die grüne Fahne gezeigt wird.
- Es ist nicht erlaubt, den Anlauf mit Bekleidungsstücken oder ähnlichen zu markieren.
- Jede Mannschaft präsentiert drei verschiedene Runde.
- Erste Runde: Alle Turner präsentieren das gleiche Element
Zweite Runde: Alle Turner präsentieren das gleiche Element oder steigern die Schwierigkeit
Dritte Runde: Alle Turner präsentieren das gleiche Element oder steigern die Schwierigkeit
- Mindestens eine Runde muss mit einem Gerät präsentiert werden. Das Gerät muss mit beiden Händen berührt werden. Es ist nicht erlaubt, das Gerät mit den Füßen zu berühren.
- Mindestens eine Runde muss ohne Gerät präsentiert werden.
- Nach jeder Runde rennen die Turner zu ihrer Startposition für die nächste Runde zurück. Zusätzliche Bewegungen vor oder während den Runden sind nicht zulässig. Die Turner müssen zusammen und gleichzeitig zurückkehren.
- Verschiedene Turner der Mannschaft können in jeder Runde an den Start gehen.
- Der Schwierigkeitswert von jedem Element entspricht der Schwierigkeitstabelle.
- Zwei Trainer (und nur zwei) müssen auf der Landematte sein, um Sicherheitsstellung bei Landungen der Elemente geben zu können. Im Falle von gefährlicher Situation müssen sie die geeigneten Schritte ergreifen.

Art. 25 Komposition (1.0 Punkt)

Alle Abzüge für die Komposition werden von der Endnote jedes Kampfrichters vorgenommen.

25.1 Steigerung (0.2)

In jeder Runde präsentieren alle Turner ein Element der selben Gruppe. In der ersten Runde kann es keinen Abzug für Steigerung geben. Bei einem Turner, der ein unterschiedliches Element präsentiert, wird ein Abzug für „falsch präsentiertes Programm“ vorgenommen.

In der zweiten und dritten Runde sind die Turner berechtigt, die Schwierigkeit eines Elements mit Körperhaltungen (Formen), Drehungen und/oder Doppelsalti zu erhöhen.

Das Element mit den höheren Schwierigkeitswerten muss nach dem Element mit geringeren Werten in der Runde kommen.

Abzug von 0.1 Punkten pro Runde bis zu 0.2 Punkten von den Endnoten aller Kampfrichter, nachdem die Mannschaft alle drei Runden präsentiert hat.

25.2 Variation (0.8)

Die Mannschaften sollten eine große Variation in den gewählten Elementen zeigen.

25.2.1 Die Wahl der Elemente muss von Runde zu Runde variieren (0.4)

Falls ein Turner das gleiche Element präsentiert, das bereits in einer anderen Runde präsentiert worden ist, wird pro Turner jedes Mal ein Abzug von 0.1 Punkten vorgenommen.

Die Errechnung der Abzüge stützt sich auf die Runde, in der das Element am meisten präsentiert wird. In dieser Runde gibt es keinen Abzug für das Element. In jeder anderen Runde wird 0.1 pro Turner abgezogen.

Abzug von 0.1 bis zu 0.4 Punkten von den Endnoten aller Kampfrichter, nachdem die Mannschaft alle drei Runden präsentiert hat.

25.2.2 Richtung der Elemente (0.4)

- a) Drehung um die Längsachse (Twist).
Die Mannschaft muss eine Runde zeigen mit mindestens 360° in einzelnen Saltos oder 180° in Doppelsaltos (in freier Drehung)
- b) Drehung um die Querachse (Salto).
Doppelsalto zählt vom Mini-Trampolin zur Landung.
Beispiel: Tsukahara.

Falls die Mannschaft diese Bedingungen nicht erfüllt, werden 0.2 Punkte pro Anforderung von den Endnoten aller Kampfrichter abgezogen.

Art. 26 Schwierigkeit (4.0 Punkte)

- Der Wert von jedem Grundelement kann durch zusätzliche Schwierigkeiten erhöht werden.
- Der höchste zusätzliche Wert für Körperhaltung (Form) bei Doppelsaltos wird hinzugefügt.
- Der Schwierigkeitswert von jedem Element kann niemals 4.0 Punkte überschreiten
- Der Durchschnitt der individuellen Schwierigkeiten ergibt den Schwierigkeitswert für die Runde
- Der Wert wird zum nächsten 0.1 Punkt abgerundet.

Wenn 5.8 Punkte zum Schwierigkeitswert hinzugefügt werden, ergibt dies den Ausgangswert für die Runde.

Alle neuen Elemente müssen vor dem Wettkampf bewertet werden. Sie müssen bei der AG-TG/UEG mindestens zwei Monate vor dem Wettkampf eingereicht werden.

26.1 Schwierigkeitswert – Mini-Trampolin

Mit Sprunggerät

Grundelement		Frauen/gemischt	Männer
Gruppe 3 Mit Sprunggerät Rückwärts	Rad = Überschlag vw. mit 90° i.d. 1.Flugphase und 90° i.d. 2.Flugphase	1.6	1.6
	Tsukahara	2.6	2.2
Gruppe 4 Mit Sprunggerät Vorwärts	Überschlag vw.	2.0	1.8
	Überschlag vw. mit 180° i.d. 1.Flugphase und 180° i.d. 2.Flugphase	2.2	2.0
	Überschlag vw. - Salto vw.	2.8	2.5
Gruppe 5 Ohne Sprunggerät	Salto	1.8	1.4
	Doppelsalto	2.8	2.4

Als zusätzlichen Wert hinzufügen

Gebückt	0.2
Gestreckt	0.4
Jede 180° Drehung	0.3

Tripelsaltos sind nicht erlaubt.

Art. 27 Ausführung (4.8 Punkte)

27.1 Allgemeines

Abzüge werden wie folgt vorgenommen:

- Gute Technik der Elemente
- Guter Stil und Körperhaltung
- Landung mit Kontrolle und Gleichgewicht
- Der Strom zwischen allen Turnern muss gleichmässig sein (besondere Abzüge siehe 27.2)
- Mindestens 2 Turner bewegen sich zur gleichen Zeit.

Abzüge für Fehler werden für jede Runde zusammengezählt.

27.2 Besondere Abzüge

Stützen	0.3 jedes Mal pro Turner
Der Trainer schreitet bei gefährlichen Situation nicht ein.	0.5 jedes Mal
Ungleichmässiger Strom	0.2 pro Runde
Völliges Fehlen eines Stroms	1.0 pro Runde
Fall (Abstützen mit der Hand)	0.3 – 0.4 jedes Mal pro Turner
Fall (sitzen)	0.5 jedes Mal pro Turner
Fall (nicht zuerst auf den Füßen landen)	1.0 jedes Mal pro Turner
Am Gerät vorbeilaufen	1.5 pro Turner *
Falsche Anzahl der Turner	1.5 pro Turner / Runde *
Falsch präsentiertes Programm	1.0 pro Turner / Runde *
Mannschaftsfehler (alle Turner der Mannschaft)	Null für die Runde

* Keine Änderung des Schwierigkeitswertes.

Falls eine Mannschaft in einer Runde das Sprunggerät nicht berührt, oder eine Runde ohne Sprunggerät, wird die dritte Runde mit Null bewertet.

Art. 28 Bonuspunkte (0.1-0.2 Punkte)

Bonuspunkte beim Mini-Trampolin werden für Virtuosität vergeben. Das bedeutet:

- Identische Technik der Elemente von den Turnern
- Flughöhe bei akrobatischen Elementen
- Korrekte Ausführung der Phasen bei Drehungen um mehrere Achsen
- Absolute Sicherheit bei der Präsentation
- Die Ausführung muss den Eindruck einer ununterbrochenen Einheit geben

Art. 29 Abzüge des Oberkampfrichters

Unkorrekte Wettkampfkleidung	0.5
Unkorrekte Musik	0.5
Tragen von Schmuck	0.5
Zeitfehler	0.3
Den Turnern verbale oder visuelle Anweisungen geben	0.5
Zwischen den Runden nicht zurücklaufen	0.2 jedes Mal
Zusätzliche Bewegungen vor und zwischen den Runden	0.5
Den Anlauf mit Kreide, Klebeband, Bekleidungsstücken usw. markieren.	0.3

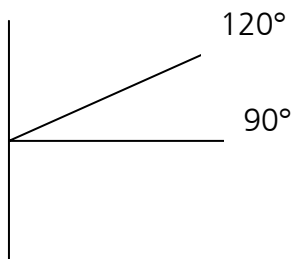
Alle Abzüge der Oberkampfrichter werden von der Endnote der Mannschaft abgezogen.

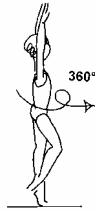

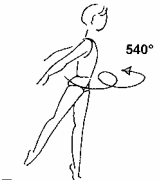
V. ELEMENTE UND SYMBOLE

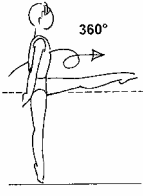

Das Zählen von Schwierigkeitswerten der Elemente: unterschiedliche Elemente müssen unterschiedliche Codenummern haben.

Art. 30 Pirouetten

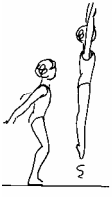

Die Höhe des freien Beins bei Pirouetten hat Auswirkungen auf den Wert des Elements. Ist das freie Bein gebeugt, wird die Hacke genutzt um den Winkel mit der Hüfte zu definieren.

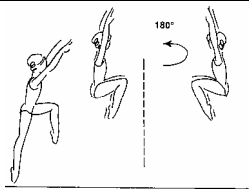
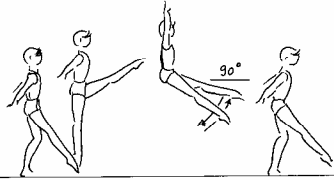
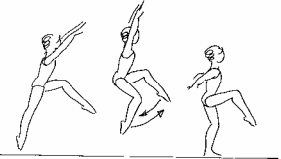
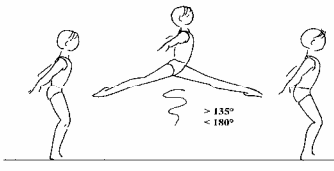
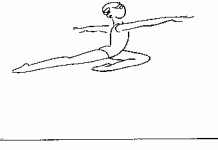

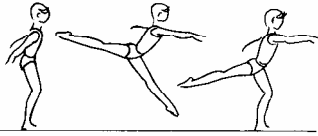
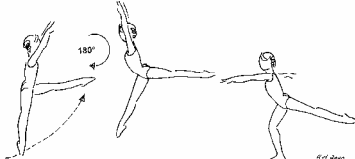


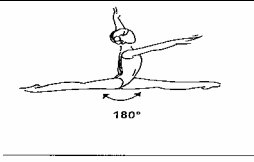
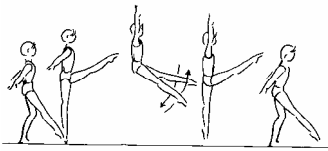
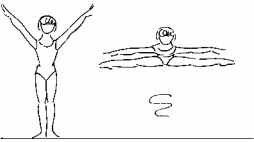
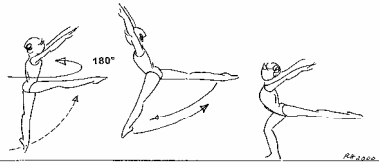

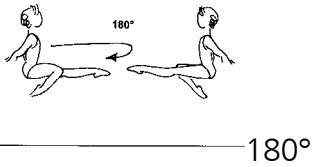
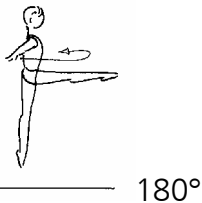

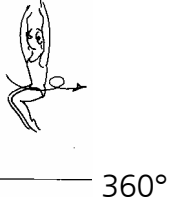
Code	Element	Beschreibung	Wert
P101	360° Drehung auf einem Bein, <i>vorwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt, Spielbein unter der Horizontalen (<90°)	 360°	0.1
P102	360° Drehung auf einem Bein, <i>rückwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt, Spielbein unter der Horizontalen (<90°)		0.1
P201	360° Drehung auf einem Bein, <i>vorwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt. Spielbein mit Hilfe der Hand, ≥90°, von Anfang bis Ende	 360°	0.2
P202	360° Drehung auf einem Bein, <i>rückwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt, Spielbein mit Hilfe der Hand, ≥90°, von Anfang bis Ende.		0.2
P203	540° Drehung auf einem Bein, <i>vorwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt, Spielbein unter der Horizontalen (<90°)	 540°	0.2
P204	540° Drehung auf einem Bein, <i>rückwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt, Spielbein unter der Horizontalen (<90°)		0.2

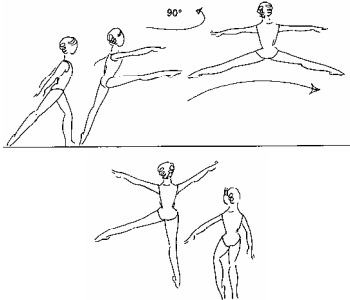
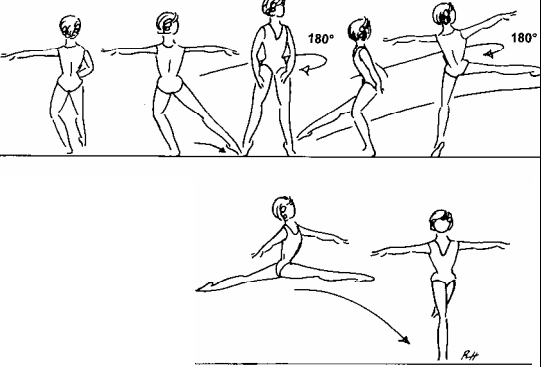
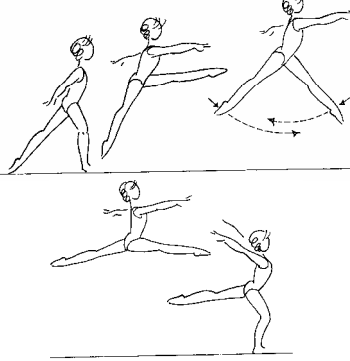
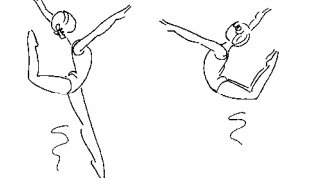

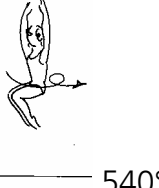
P301	360° Drehung auf einem Bein, <i>vorwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt. Spielbein ohne Hilfe der Hand, $\geq 90^\circ$, von Anfang bis Ende		0.3
P302	360° Drehung auf einem Bein, <i>rückwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt, Spielbein ohne Hilfe der Hand, $\geq 90^\circ$, von Anfang bis Ende.		0.3
P303	540° Drehung auf einem Bein, <i>vorwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt, Spielbein mit Hilfe der Hand, $\geq 90^\circ$, von Anfang bis Ende.		0.3
P304	540° Drehung auf einem Bein, <i>rückwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt, Spielbein mit Hilfe der Hand, $\geq 90^\circ$, von Anfang bis Ende.		0.3
P305	720° Drehung auf einem Bein, <i>vorwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt. Spielbein unter der Horizontalen ($< 90^\circ$).		0.3
P306	720° Drehung auf einem Bein, <i>rückwärts</i> , Standbein gestreckt oder gebeugt. Spielbein unter der Horizontalen ($< 90^\circ$).		0.3


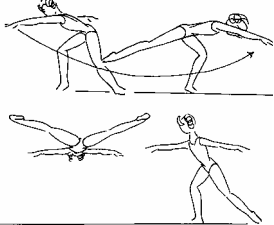
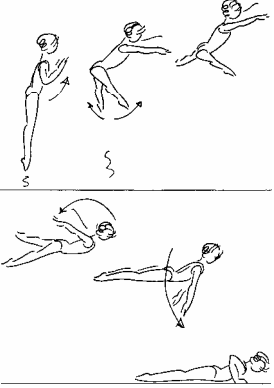
Art. 31 Sprünge

Code	Element	Beschreibung	Wert
J101	Strecksprung, mit 180° oder 360° Drehung, auch Chassé mit 360°.		0.1
J102	Grätschsprung (Seitgrätschsprung, Hüftwinkel gestreckt)		0.1

J103	Hocksprung mit geschlossenen Beinen, auch mit 180° Drehung, Oberschenkel horizontal, Absprung von einem oder beiden Beinen		0.1	
J104	Schersprung vw. oder rw. mit gestreckten Beine, Beine unter der Horizontalen (<90°).		0.1	
J105	Pferdchensprung (Schersprung mit gebeugten Beinen), auch mit 180° Drehung, Oberschenkel horizontal.		0.1	
J106w J106m	Schrittsprung vw. oder am Ort. Spreizwinkel >135° und <180°, Absprung von einem oder beiden Beinen, w) Frauen 0.1 m) Männer/gemischt 0.2		W 0.1	M 0.2
J107	Rehsprung (Rehposition in der Flugphase) mit gebeugtem, vorderem Bein oder beiden Beinen.		0.1	
J108	Kosakensprung (Hockspreizsprung mit gestreckten, horizontalen Spielbein), Absprung von einem oder beiden Beinen		0.1	
J109w J109m	Sissone. Spreizwinkel > 135° und <180°. Absprung von beiden Beinen. w) Frauen 0.1 m) Männer/gemischt 0.2		W 0.1	M 0.2
J110	Senkrechter Sprung, Spielbein gestreckt unter der Horizontalen (<90°), Absprung von einem Bein.		0.1	
J111	Fouetté (Sprung mit Vorschwingen eines Beines und 180° Drehung). Absprung von einem Bein, Landung auf demselben Bein.		0.1	

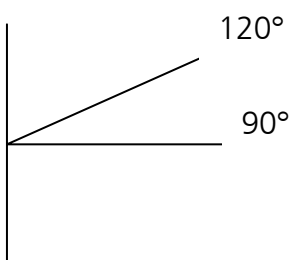
J201w J201m	Spagatsprung vw. oder am Ort, Absprung von einem oder beiden Beinen, Spreizwinkel = 180° w) Frauen 0.2 m) Männer, gemischt 0.3		W 0.2	M 0.3
J202	Schersprung vw., erstes Bein horizontal oder höher ($\geq 90^\circ$), zweites Bein über $\geq 120^\circ$.		0.2	
J203	Grätschistsprung, Absprung von beiden Beinen, Spreizwinkel $>135^\circ$		0.2	
J204w J204m	Kadettsprung (Schersprung vw. mit gestreckten Beinen und 180° Drehung) Spreizwinkel $>135^\circ$ nach der Drehung w) Frauen 0.2 m) Männer, gemischt 0.3		W 0.2	M 0.3
J205	Bücksprung, Beine über der Horizontalen, Absprung von einem oder beiden Beinen		0.2	
J206	Kosakensprung (Hockspreizsprung) mit 180° Drehung, Spielbein nach vorne gestreckt, Oberschenkel horizontal. Absprung von einem oder beiden Beinen.		0.2	
J207	Senkrechter Sprung mit 180° Drehung, ein Bein in der Horizontalen (90°) oder höher ($>90^\circ$) in unterschiedlichen Positionen		0.2	
J208	Scherhocksprung mit 360° Drehung, Oberschenkel horizontal.		0.2	
J209	Hocksprung mit geschlossenen Beinen und 360° Drehung. Oberschenkel horizontal. Absprung von einem oder beiden Beinen.		0.2	

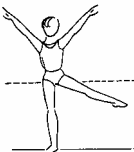
J301	Seiten-Schrittsprung, auch Schrittsprung vw. oder am Platz mit 90° Drehung. Absprung von einem oder beiden Beinen. Spreizwinkel nach der Drehung >135°.		0.3
J302w J302m	Schrittsprung rückwärts (Schrittsprung rückwärts) mit 180° Drehung. Absprung von einem Bein. Spreizwinkel nach der Drehung. w) Frauen 180° m) Männer/gemischt >135°		0.3
J303w J303m	Schrittsprung vorwärts mit Beinwechsel, Spreizwinkel nach dem Beinwechsel w) Frauen 180° m) Männer/gemischt >135°		0.3
J304	Ringsprung. Hinteres Bein in Kopfhöhe. Absprung von einem oder beiden Beinen.		0.3
J305	Strecksprung mit 540° Drehung oder mehr, Absprung von beiden Beinen		0.3
J306	Hocksprung mit 540° Drehung oder mehr. Oberschenkel horizontal.		0.3



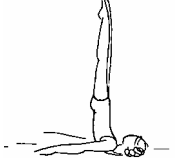
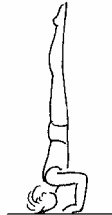
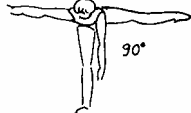

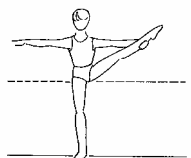
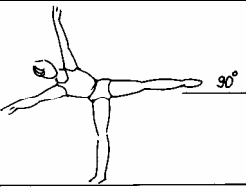
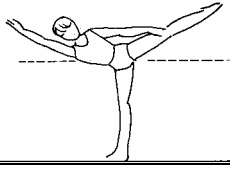

J307	Scherhocksprung mit 540° Drehung. Oberschenkel horizontal		0.3
J308	Butterfly		0.3
J309	Grätschtrittsprung mit Landung im Liegestütz (Schouschunova). Spreizwinkel >135°.		0.3
J310	Spagatsprung in eine liegende Position. Spreizwinkel >135°		0.3

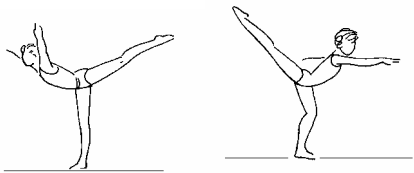


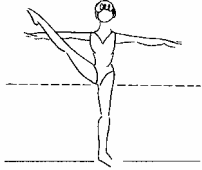


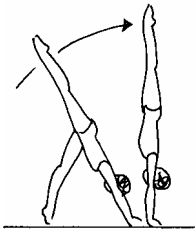
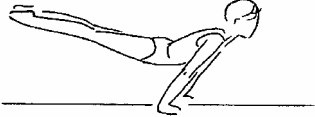

Art. 32 Balance- / Kraftelemente

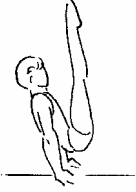
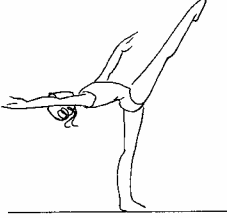
32.1 Balance-Elemente




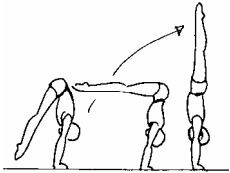
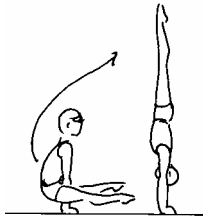
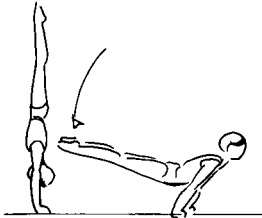
Code	Element	Beschreibung	Wert
B101	Einbeiniger Balance-Stand (auf der Sohle), Spielbein unter der Horizontalen gehalten (<90°)		0.1


B102	Standwaage vorwärts, Standbein gestreckt oder gebeugt. Freies Bein horizontal ($=90^\circ$)		0.1
B103	Freier Winkelsitz		0.1
B104	Nackenstand		0.1
B105	Kopfstand		0.1
B106	Einbeiniger Stand (auf der Sohle), Oberkörper vorwärts horizontal, Spielbein zur Seite in der Horizontalen gehalten ($\geq 90^\circ$)		0.1
B201	Einbeiniger Stand (auf der Sohle), Spielbein über der Horizontalen ($\geq 90^\circ$), ohne Hilfe der Hände		0.2
B202	Einbeiniger Stand (auf der Sohle), Spielbein $\geq 120^\circ$, mit Hilfe der Hand. Falls das Spielbein gebeugt ist, dient die Hacke zur Festlegung des Winkels mit der Hüfte.		0.2
B203	Standwaage seitwärts. Einbeiniger Stand. Spielbein horizontal ($\geq 90^\circ$) zur Seite, ohne Hilfe der Hände		0.2
B204	Standwaage seitwärts. Einbeiniger Stand. Spielbein $\geq 120^\circ$ seitwärts, mit Hilfe der Hand.		0.2
B205	Einbeiniger Stand (im Ballenstand), Spielbein unter der Horizontalen ($< 90^\circ$)		0.2

B206	Standwaage vorwärts. Standbein gestreckt oder gebeugt. Spielbein $\geq 120^\circ$		0.2
B207	Planche (Stützwaage) mit Stütz beider Hände, Oberkörper mit Ellbogen gestützt.		0.2
B208	Brücke – Spielbein nach oben gebeugt. Stützbein und Arme gestreckt.		0.2
B301	Einbeiniger Stand (auf der Sohle), Spielbein $\geq 120^\circ$. Falls das Spielbein gebeugt ist, dient die Hacke zur Festlegung des Winkels mit der Hüfte		0.3
B302	Einbeiniger Stand (im Ballenstand), Spielbein $\geq 120^\circ$ mit Hilfe der Hände. Falls das Spielbein gebeugt ist, dient die Hacke zur Festlegung des Winkels mit der Hüfte		0.3
B303	Standwaage vorwärts (im Ballenstand), Spielbein $\geq 120^\circ$		0.3
B304	Handstütz, wobei sich die Hüfte und die Beine über dem Kopf befinden, z.B. Handstand		0.3
B305	Planche (Stützwaage) mit Stütz beider Hände		0.3
B306	Brücke, Spielbein in Hochhalte, Stützbein und Arme gestreckt.		0.3

B307	Freier Spitzwinkelstütz		0.3
B308	Standwaage rückwärts, auf der Sohle oder im Ballenstand, Spielbein $\geq 90^\circ$		0.3













33.2 Kraftelemente






Code	Element	Beschreibung	Wert
Po101	Schwebestütz. Beine gegrätscht oder geschlossen		0.1
Po201	Kreissflanke (min. 1 Runde)		0.2
Po202	Heben i.d. Handstand mit gestreckten Beine, die Hüfte über Schulterhöhe. Beine gegrätscht oder geschlossen.		0.2
Po301	Handstand, senken i.d. Schwebestütz, Beine gegrätscht oder geschlossen.		0.3
Po302	Schwebestütz, Beine gegrätscht oder geschlossen, heben i.d. Handstand.		0.3
Po303	Kreisflanke (min. 2 Runde)		0.3
Po304	Kreisspreizen (min. 2 Runde)		0.3
Po305	Handstand, senken i.d. Stützwaage vorlings (Planche). Beine gegrätscht oder geschlossen.		0.3
Po306	Stützwaage vorlings (Planche), heben i.d. Handstand. Beine gegrätscht oder geschlossen.		0.3

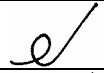
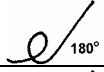
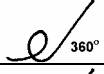
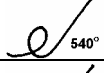
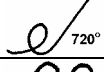
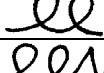
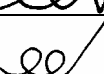
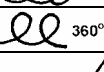
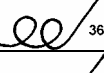


Po307	Handstand, senken i.d. Spitzwinkelstütz		0.3
Po308	Spitzwinkelstütz, heben i.d. Handstand		0.3

Art. 34 Tumbling Elemente

Die Elemente mit Landung auf einem oder beiden Füßen, werden als dasselbe Element bewertet, falls sie nicht verschiedene Code Nummer haben.


Gruppe 1 Vorwärts			Wert	
Code	Element	Symbol	Frauen/gemischt	Männer
Tu 1	Rad	X	0.6	0.6
Tu 2	Überschlag vw. mit Flugphase, Absprung von beiden Beinen		1.2	1.2
Tu 3	Überschlag vw. mit Flugphase		1.2	1.2
Tu 4	Salto vw. gehockt		1.7	1.3
Tu 5	Salto vw. gebückt		1.9	1.5
Tu 6	Salto vw. Gestreckt		2.1	1.7
Tu 7	Salto vw. gehockt 180°		2.0	1.6
Tu 8	Salto vw. gebückt 180°		2.2	1.8
Tu 9	Salto vw. Gestreckt 180°		2.4	2.0
Tu 10	Salto vw. Gestreckt 360°		2.7	2.3
Tu 11	Salto vw. Gestreckt 540°		3.0	2.6
Tu 12	Salto vw. Gestreckt 720°		3.3	2.9
Tu 13	Doppelsalto vw.		3.8	3.4

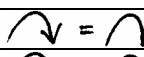
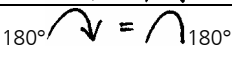
Gruppe 2 Rückwärts			Wert	
Code	Element	Symbol	Frauen/gemischt	Männer
Tu 20	Rad	X	0.6	0.6
Tu 21	Rondat		0.6	0.6
Tu 22	Flick-Flack		1.2	1.0
Tu 23	Temposalto		1.5	1.1
Tu 24	Salto rw. Gehockt		1.7	1.3
Tu 25	Salto rw. Gebückt		1.9	1.5

Tu 26	Salto rw. Gestreckt		2.1	1.7
Tu 27	Salto rw. Gestreckt 180°		2.4	2.0
Tu 28	Salto rw. Gestreckt 360°		2.7	2.3
Tu 29	Salto rw. Gestreckt 540°		3.0	2.6
Tu 30	Salto rw. Gestreckt 720°		3.3	2.9
Tu 31	Doppelsalto rw. gehockt		3.6	2.9
Tu 32	Doppelsalto rw. gebückt		3.8	3.1
Tu 33	Doppelsalto rw. gestreckt		4.0	3.3
Tu 34	Tsukahara gehockt		4.0	3.5
Tu 35	Doppelsalto rw. gestreckt 360°		4.0	3.9
Tu 36	Doppelsalto rw. gestreckt 720°		4.0	4.0

Art. 35 Mini-Trampolin

35.1 Mit Sprunggerät

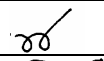
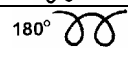
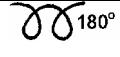
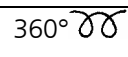
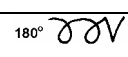
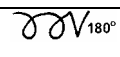
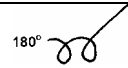
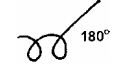
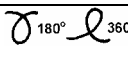
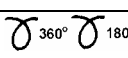
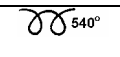
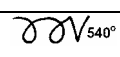
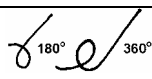
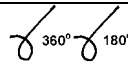
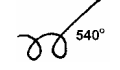
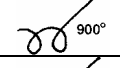
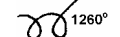
Gruppe 3 Mit Sprunggerät rückwärts			Wert	
Code	Element	Symbol	Frauen/ gemischt	Männer
Tr 1	Rad= Überschlag vw. 90° i.d. ersten Flugphase - 90° i.d. zweiten Flugphase		1.6	1.6
Tr 2	Tsukahara	TSU	2.6	2.2
Tr 3	Tsukahara – gebückt	TSU	2.8	2.4
Tr 4	Tsukahara – gestreckt	TSU	3.0	2.6
Tr 5	Tsukahara – gestreckt 360° & Kasamatsu	TSU / 360°	3.6	3.2
Tr 6	Tsukahara – gestreckt 720°	TSU / 720°	4.0	3.8
Tr 7	Tsukahara – gestreckt 1080°	TSU / 1080°	4.0	4.0

Gruppe 4 Mit Sprunggerät vorwärts			Wert	
Code	Element	Symbol	Frauen/ gemischt	Männer
Tr 10	Überschlag vw.		2.0	1.8
Tr 11	Überschlag vw. 180° i.d. 1. Flugphase – 180° i.d. 2. Flugphase		2.2	2.0

Tr 12	Überschlag ww. 360°		2.6	2.4
Tr 13	Überschlag ww. 180° i.d. 1.Flugphase und 360° i.d. 2.Flugphase		2.9	2.7
Tr 14	Überschlag ww. 180° i.d. 1.Flugphase und 540° i.d. 2.Flugphase		3.2	3.0
Tr 15	Überschlag ww. 540°		2.9	2.7
Tr 16	Überschlag ww. – Salto ww. gehockt		2.8	2.5
Tr 17	Überschlag ww. - Salto ww. gebückt		3.0	2.7
Tr 18	Überschlag ww. - Salto ww. gehockt 180°		3.1	2.8
Tr 19	Überschlag ww. - Salto ww. gebückt 180°		3.3	3.0
Tr 19	Überschlag ww. - Salto ww. gestreckt		3.2	2.9
Tr 20	Überschlag ww. - Salto ww. gestreckt 180° (Cuervo))		3.5	3.2
Tr 21	Überschlag ww. - Salto ww. gestreckt 540°		4.0	3.8
Tr 22	Überschlag ww. - Salto ww. gestreckt 900°		4.0	4.0

35.2 Ohne Sprunggerät

Gruppe 5 Ohne Sprunggerät			Wert	
Code	Element	Symbol	Frauen/gemischt	Männer
Tr 30	Salto ww. Gehockt		1.8	1.4
Tr 31	Salto ww. Gebückt		2.0	1.6
Tr 32	Salto ww. gestreckt		2.2	1.8
Tr 33	Salto ww. gehockt 180°		2.1	1.7
Tr 34	Salto ww. gebückt 180°		2.3	1.9
Tr 35	Salto ww. gestreckt 180°		2.5	2.1
Tr 36	Salto ww. gestreckt 360°		2.8	2.4
Tr 37	Salto ww. gestreckt 540°		3.1	2.7
Tr 38	Salto ww. gestreckt 720°		3.4	3.0
Tr 39	Salto ww. gestreckt 900°		3.7	3.3
Tr 40	Salto ww. gestreckt 1080°		4.0	3.6
Tr 41	Salto ww. gestreckt 1440°		4.0	3.9
Tr 42	Doppelsalto ww. gehockt		2.8	2.4
Tr 43	Doppelsalto ww. gebückt		3.0	2.6

Tr 44	Doppelsalto vw. gestreckt		3.2	2.8
Tr 45	Doppelsalto vw. gehockt 180° im 1. Salto		3.1	2.7
Tr 46	Doppelsalto vw. gehockt 180° im 2. Salto		3.1	2.7
Tr 47	Doppelsalto vw. gehockt 360° im 1. Salto		3.4	3.0
Tr 48	Doppelsalto vw. gebückt 180° im 1. Salto		3.3	2.9
Tr 49	Doppelsalto vw. gebückt 180° im 2. Salto		3.3	2.9
Tr 50	Doppelsalto vw. gestreckt 180° im 1. Salto		3.5	3.1
Tr 51	Doppelsalto vw. gestreckt 180° im 2. Salto		3.5	3.1
Tr 52	Doppelsalto vw. gehockt mit 180° im 1. Salto – 360° im 2. Salto		3.7	3.3
Tr 53	Doppelsalto vw. gehockt mit 360° im 1. Salto - 180° im 2. Salto		3.7	3.3
Tr 54	Doppelsalto vw. gehockt mit 540° im 2. Salto		3.7	3.3
Tr 55	Doppelsalto vw. gebückt mit 540° im 2. Salto		3.9	3.5
Tr 56	Doppelsalto vw. gestreckt mit 180° im 1. Salto – 360° im 2. Salto		4.0	3.7
Tr 57	Doppelsalto vw. gestreckt mit 360° im 1. Salto – 180° im 2. Salto		4.0	3.7
Tr 58	Doppelsalto vw. gestreckt mit 540° im 2. Salto		4.0	3.7
Tr 59	Doppelsalto vw. gestreckt 900°		4.0	4.0
Tr 60	Doppelsalto vw. gestreckt 1260°		4.0	4.0