

Deutscher Turner-Bund e. V.

**Offizielle
Wettkampfbestimmungen**

Trampolinturnen

nach FIG-Norm

**überarbeitet von Torsten Oehl
Turnverein von 1895 Markt Schwaben e. V.**

und

**Markus Todzi,
Kay Schlüpmann**

TK Trampolin im DTB

Inhaltsverzeichnis

<u>FIG-WERTUNGSBESTIMMUNGEN</u> 3	
VORBEMERKUNGEN 5	
TRAMPOLIN 5	
A. ALLGEMEINES 5	
1. Einzelwettkampf 5	
2. Mannschaftswettkampf 6	
3. Synchronwettkampf 6	
4. Sieger 6	
5. Übungen 6	
6.1 Männliche Teilnehmer 7	
7. Wettkampfkarten 8	
8. Trampoline 8	
9. Sicherheitsanforderungen 8	
10. Protokoll und Sekretariat 8	
11. Wettkampf- und Schiedskommission 9	
B. WETTKAMPFVERFAHREN 10	
12. Einturnen 10	
13. Übungsbeginn 10	
14. Anforderungen an die Körperhaltung während eines Übungsteils 10	
15. Wiederholung von Übungsteilen 11	
16. Übungsabbruch 11	
17. Abschluss der Übung 11	
18. Wertung 12	
C. WETTKAMPFGERICHT 14	
19. Wettkampfgericht 14	
20. Aufgaben des Wettkampfleiters 14	
21. Aufgaben der Haltungskampfrichter (Nr. 1-5) 15	
22. Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 6-7) 15	
23. Aufgaben des Assistenten des Wettkampfleiters 16	
24. Aufgaben der Synchronkampfrichter (Nr. 8, 9 und 10) 16	
DOPPEL-MINI-TRAMP 17	
A. ALLGEMEINES 17	
1. Einzelwettkampf 17	
2. Mannschaftswettkampf 17	
3. - 17	
4. Sieger 17	
5. Durchgänge 18	
6. Wettkampfkleidung für Wettkämpfer und Helfer 18	
7. Wettkampfkarten 18	
8. Doppel-Mini-Tramp-Ausrüstung 19	
9. Sicherheitsanforderungen 19	
10. Protokoll und Sekretariat 19	
11. Wettkampf- und Schiedskommission 19	
B. WETTKAMPFVERFAHREN 20	
12. Einturnen 20	
13. Beginn eines Durchgangs 20	
14. Anforderungen an die Körperhaltung während eines Übungsteils 20	
15. Wiederholung von Übungsteilen 20	
16. Durchgangsabbruch 20	
17. Abschluss des Durchgangs 21	
18. Wertung 21	
C. WETTKAMPFGERICHT 23	
19. Wettkampfgericht 23	
20. Aufgaben des Wettkampfleiters 23	
21. Aufgaben der Haltungskampfrichter (Nr. 1 -5) 23	
22. Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 6-7) 24	
<u>FIG-KAMPFRICHTERANWEISUNGEN</u>25	
TEIL 1 - REGEL AUSLEGUNGEN 25	
REGEL AUSLEGUNGEN ALLGEMEINGÜLTIG FÜR WERTUNGSBESTIMMUNGEN VON TRAMPOLIN, TUMBLING UND DOPPEL-MINI-TRAMP 25	
6. Wettkampfkleidung 25	
14. Anforderungen an die Körperhaltung 25	
15. Wiederholung von Übungsteilen 25	
17. Landung auf beiden Füßen 26	
18.1 Schwierigkeitsgrad 26	
20.14/ Aufgaben des Wettkampfleiters 26	
21.3.1 Bewertung der Ausführung 26	
REGEL AUSLEGUNGEN FÜR WERTUNGSBESTIMMUNGEN TRAMPOLIN 27	
Allgemeines 27	
16.1.1 Landung auf einem Fuß 27	
21.3.2 Unsicherheit bei oder nach dem letzten Übungsteil 27	
24.3.3 Keine gleiche Ausführung des Übungsendes nach dem 10. Übungsteil (Nachsprung oder Stehen bleiben) 27	
REGEL AUSLEGUNGEN FÜR WERTUNGSBESTIMMUNGEN DOPPEL-MINI-TRAMP 27	
5.1, 5.2 Aufsprung, Spotter, Absprung und 16.1.8 27	
16.1.6 Berühren des Doppel-Mini-Tramp .. 28	
21.4.5 Beispiele: 28	
ANLAGE I 29	
FIG TERMINOLOGIE 29	
ANLAGE II 30	
FIG NUMERISCHES SYSTEM 30	
ANLAGE III 37	

FIG-Wertungsbestimmungen Trampolin

(gültig ab 1. Januar 2005)

Stand: 01. 07. 2007

VORBEMERKUNGEN

Diese Wertungsbestimmungen sind für sämtliche Wettkämpfe und Meisterschaften, die durch die FIG und ihre Mitgliedsverbände durchgeführt werden, bindend. Sie dienen als Basis für sämtliche Leistungsstufen von Wettkämpfen.

FIG: *Wo für spezielle Wettkämpfe (Weltmeisterschaften u. Ä.) zusätzliche oder unterschiedliche Regeln angewendet werden, sind die entsprechenden Ausnahmen/Änderungen kursiv geschrieben.*

DTB: *Im Bereich des Deutschen Turner-Bundes gültige Sonderregelungen oder Interpretationen sind kursiv geschrieben und regeln damit Verfahrensweisen bei DTB-Wettkämpfen.*

Folgende Unterlagen sollten in Verbindung mit diesen Wertungsbestimmungen betrachtet werden:

- Technische Vorschriften der FIG
- Technische Vorschriften, Abschnitt 4 - Trampolin
- FIG Normen für Trampolin, Tumbling und Doppel-Mini-Tramp
- Kampfrichteranweisungen und Interpretationen der gültigen Wertungsbestimmungen
- Regeln und Bestimmungen für FIG Kampfrichter - Trampolin
- Fachgebietsordnung Trampolinturnen im DTB
- Turnordnung

Sollte es Widersprüche zwischen diesen Wertungsbestimmungen und den Technischen Vorschriften geben, sind die Technischen Vorschriften vorrangig gültig.

TRAMPOLIN

A. Allgemeines

1. Einzelwettkampf

1.1 Trampolinwettkämpfe umfassen 3 (drei) Durchgänge mit 10 (zehn) Übungsteilen pro Übung.

1.1.1 Eine Trampolinübung wird durch hohe, gleichmäßig rhythmische Fuß-, Rücken-, Bauch- oder Sitz-Sprungelemente charakterisiert, die ohne Verzögerungen und gestreckte Zwischensprünge auszuführen sind.

1.1.2 Der Aufbau einer Trampolinübung sollte dem Ziel dienen, Varianten unterschiedlicher Vorwärts- und Rückwärtssprünge, mit oder ohne Schrauben, zu zeigen. Die Übung sollte gute Sprungbeherrschung, Form, Ausführung und Gleichmäßigkeit der Sprunghöhe zeigen.

1.2 Qualifikation

1.2.1 Die Qualifikation besteht aus 2 (zwei) Übungen. Die erste Übung enthält speziell vorgeschriebene Übungsteile nach § 5.1.1; die zweite ist eine frei zusammenstellbare Kürübung nach § 5.1.3.

1.2.1.1 Es steht den Mitgliedsverbänden frei, bei ihren Wettkämpfen als erste Übung eine feste Pflichtübung auszuschreiben (siehe auch § 16.1.7).

1.2.2 Die Startreihenfolge für den Durchgang der ersten Übung wird ausgelost. Die Teilnehmer werden in Gruppen von nicht mehr als 16 Aktiven aufgeteilt, wobei jede Gruppe ihre 1. und 2. Übung absolviert haben muss, bevor die nächste Gruppe ihre Qualifikation startet (siehe auch die FIG-Kampfrichteranweisungen).

1.2.2.1 Die Startreihenfolge bei der 2. Übung bleibt gegenüber der 1. Übung unverändert.

1.2.2.2 **FIG:** *Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften gilt die Qualifikation sowohl als Qualifikation für das Einzel- als auch für das Mannschaftsfinale. Die Startreihenfolge und Gruppeneinteilung erfolgt gemäß § 4.4.1.1 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4.*

1.3 **Finale**

1.3.1 Das Finale besteht aus 1 (einer) Kürübung nach § 5.1.3.

1.3.2 Die Teilnehmer (die Paare beim Synchronwettbewerb) mit den 8 (acht) besten Ergebnissen aus der Qualifikation (1. + 2. Übung) nehmen am Finale teil.

FIG: Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften und World Cups können nur 2 (zwei) Teilnehmer (1 Paar im Synchronwettkampf) pro Mitgliedsverband im Finale teilnehmen (siehe Regel 4.4.1.2 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4). Das Finale startet bei null Punkten.

DTB: Bei Deutschen Meisterschaften regelt die Fachgebietsordnung, wie viele Teilnehmer bzw. Synchronpaare das Finale erreichen.

1.3.3 Die Startreihenfolge für das Finale ergibt sich aus den erturnten Punktzahlen, wobei der Teilnehmer mit der niedrigsten Wertung aus der Qualifikation beginnt. Bei Punktegleichheit siehe Regel 4.4.1.1 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4.

2. **Mannschaftswettkampf**

2.1 Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei und maximal vier Teilnehmern pro Wettkampfklasse (Herren- und Damenwettbewerb).

DTB: Für Ligawettkämpfe gilt die Ligaordnung als Sonderregel gemäß Pkt. 8.8.2 der Fachgebietsordnung.

2.2 Jedes Mannschaftsmitglied turnt 2 (zwei) Übungen nach § 1.2.1 und 1 (eine) Übung nach § 1.3.1.

2.3 **Wertungssystem**

2.3.1 Das Mannschaftsergebnis errechnet sich in jedem Durchgang aus der Summe der 3 (drei) höchsten Einzelwertungen der Mannschaftsmitglieder.

2.3.2 *FIG: Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften qualifizieren sich die besten 5 (fünf) Mannschaften aus der Qualifikation für das Mannschaftsfinale. Im Mannschaftsfinale turnen 3 (drei) Teilnehmer pro Mannschaft 1 (eine) Kürübung. Das Finale startet bei null Punkten. Alle 3 (drei) Wertungen werden nach Regel 4.4.1.2 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4 berücksichtigt.*

DTB: Bei Mannschaftsmeisterschaften im Bereich des DTB regelt die Fachgebietsordnung, wie viele Mannschaften das Finale erreichen.

3. **Synchronwettkampf**

3.1 Ein Synchronpaar besteht aus 2 (zwei) Damen oder 2 (zwei) Herren.

3.2 Jeder Teilnehmer darf nur in einem Synchronpaar starten.

3.3 Synchronwettkämpfe bestehen aus einer Qualifikation und einem Finale nach § 1.

3.4 Synchronpartner müssen das gleiche Übungsteil zur gleichen Zeit turnen (siehe auch § 16.1.6.1) und in der gleichen Blickrichtung beginnen. Sie brauchen nicht in die gleiche Richtung zu schrauben.

4. **Sieger**

4.1 Sieger ist der Teilnehmer, das Synchronpaar oder die Mannschaft mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

FIG: Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften, Olympischen Spielen und World Cups siegt der Teilnehmer, das Paar oder die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl im Finale.

DTB: Abweichende Regelungen werden in der jeweils aktuellen Fachgebietsordnung getroffen.

4.2 Medaillen und Platzierungen werden nach Regel 10.3 der Technischen Vorschriften zuerkannt.

5. **Übungen**

5.1 Jede Übung besteht aus 10 (zehn) Übungsteilen.

- 5.1.1 Die erste Übung in der Qualifikation beinhaltet sowohl frei wählbare Übungsteile als auch Pflichtelemente. Die Reihenfolge der Übungsteile kann vom Teilnehmer festgelegt werden (siehe auch § 7.3 und die Ausnahmen in § 1.2.1.1). Nur die Ausführungswertung wird für diese Übung berücksichtigt. Ausnahme M10 (siehe § 5.1.3.1).
- 5.1.2 Änderungen der geforderten Pflichtelemente werden vom Technischen Komitee Trampolin durch das FIG Büro mindestens 1 (ein) Jahr vor den nächsten Weltmeisterschaften veröffentlicht und sind ab dem 1. Januar des Weltmeisterschaftsjahres gültig.
- 5.1.3 Die zweite Übung in der Qualifikation sowie die Finalübung sind Kürübungen, in welchen die Ausführungswertungen zum Schwierigkeitsgrad addiert werden und so den Endwert für die Übung ergeben.
- 5.2 Übungswiederholungen sind nicht gestattet.
- 5.2.1 Wird ein Teilnehmer während einer Übung offensichtlich gestört (fehlerhafte Geräteausstattung oder gravierende äußere Einflüsse), kann der Wettkampfleiter eine Wiederholung gestatten. Die Kleidung des Teilnehmers kann nicht als Geräteausstattung betrachtet werden.
- 5.2.2 Lärm durch Zuschauer, Applaus und Ähnliches wird normalerweise nicht als Störung angesehen.
- 5.3 **FIG:** Bei FIG Veranstaltungen müssen in der Qualifikation zusätzlich zu § 1.2, § 5.1.1, § 5.1.2 und § 5.1.3 weitere Anforderungen in den Übungen erfüllt werden:
DTB: Gleiches gilt im Bereich des DTB, sofern es sich um eine M 10 (FIG A) handelt:
- 5.3.1 Die erste Übung enthält Sprünge, deren Schwierigkeitsgrad zählt. Der Schwierigkeitsgrad dieser Sprünge wird zum Ausführungswert der Übung addiert. Die Anzahl der Elemente wird vom Technischen Komitee Trampolin festgelegt (siehe § 5.1.2).
- 5.3.2 In der zweiten Übung darf keiner der Schwierigkeit zählenden Sprünge der ersten Übung wiederholt werden, ansonsten zählt der Schwierigkeitsgrad der wiederholten Sprünge in der zweiten Übung nicht (siehe § 15.4).
- 5.3.3 Im Finale darf jedes Element der ersten und zweiten Übung ohne Abzug wiederholt werden.
- 6. Wettkampfkleidung für Wettkämpfer und Helfer (siehe auch die FIG-Kampfrichteranweisungen)**
- 6.1 Männliche Teilnehmer:**
- Ärmelloses Turntrikot
 - Einfarbige Gymnastikhose, ausgenommen schwarz und andere dunkle Farben
DTB: Für Jugendturner M12-14 und eventuell jüngere Teilnehmer sind kurze Hosen gestattet.
 - Trampolinschuhe und/oder Fußbekleidung in den Farben der Gymnastikhose oder weiß
- 6.2 Weibliche Teilnehmer:**
- Turnanzug mit oder ohne Ärmel
 - Trampolinschuhe und/oder weiße Fußbekleidung von nicht mehr als Knöchellänge
- 6.3 Schmuck und Uhren dürfen beim Wettkampf nicht getragen werden. Ringe ohne Schmucksteine dürfen getragen werden, wenn sie durch Tape geschützt sind.
- 6.4 Jeder Verstoß gegen § 6.1, § 6.2 und § 6.3 kann zur Disqualifikation in dem Durchgang führen, in dem der Verstoß auftrat. Die Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.
- 6.5 Mannschaften:**

Mannschaftsmitglieder oder Synchronpaare müssen einheitlich gekleidet sein. Jeder Verstoß hat die Disqualifikation der Mannschaft oder des Synchronpaares vom Mannschafts- oder Synchronwettbewerb zur Folge. Die Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.

- 6.6 Bei internationalen FIG Wettkämpfen muss auf dem Trikot / Turnanzug ein nationales Emblem getragen werden, ansonsten gibt es am Ende des Durchgangs einen Abzug von 0,1 Punkten vom Gesamtwert. Die Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.

DTB: Im Wettkampf darf kein nationales Emblem getragen werden.

6.7 **Helfer:**

Helfer für die Sicherheitsstellung tragen Trainingsanzug und Turnschuhe oder Adäquates.

7. Wettkampfkarten

- 7.1 Die Übungsteile der 1. Qualifikationsübung müssen auf der Wettkampfkarte eingetragen werden. Jedes Pflichtübungsteil muss mit einem Stern (*) gekennzeichnet sein. Die Übungsteile der 2. Übung müssen unter Nennung des Schwierigkeitsgrads für jedes Element ebenfalls auf der Wettkampfkarte eingetragen werden.

- 7.1.1 Bei allen von der FIG sanktionierten Wettkämpfen darf nur die anerkannte Terminologie oder das numerische System der FIG zur Beschreibung der Übungsteile auf der Wettkampfkarte verwendet werden. Andernfalls wird die Wettkampfkarte nicht akzeptiert (siehe Kampfrichteranweisungen, Anhang I & Anhang II).

DTB: Es darf nur die anerkannte Terminologie, das numerische System der FIG oder die Deutsche Sprungbezeichnung verwendet werden.

- 7.2 Die Wettkampfkarte muss zu einem vom Organisationskomitee festgelegten Zeitpunkt und Ort abgegeben werden, ansonsten darf der Teilnehmer nicht starten. Der Chefprotokollführer ist dafür verantwortlich, dass die Wettkampfkarten mindestens 2 (zwei) Stunden vor Wettkampfbeginn bei den Schwierigkeitskampfrichtern vorliegen.

- 7.3 In der ersten Übung muss der Teilnehmer die Übungsteile so ausführen, wie sie auf der Wettkampfkarte eingetragen sind, andernfalls folgt ein Abzug von 0,2 Punkten durch jeden Haltungskampfrichter (siehe § 21.4.5), Jedes fehlende Pflichtübungsteil wird zusätzlich mit einem Abzug von 1,0 Punkten pro Haltungskampfrichter geahndet (siehe § 21.4.6). **(Wird eine feste Pflichtübung anstatt einer frei wählbaren Übung mit Pflichtübungsteilen geturnt, wird jede Änderung als Übungsabbruch nach § 16.1.1 bewertet.)**

- 7.4 Bei der zweiten Übung der Qualifikation und der Finalübung sind Änderungen der Übungsteile und der Reihenfolge, in der sie auf der Wettkampfkarte notiert sind, erlaubt und werden nicht bestraft.

8. Trampoline

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

9. Sicherheitsanforderungen

- 9.1 Siehe Regel 5.1 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4.

- 9.1.1 Ein Teilnehmer darf 1 (einen) oder 2 (zwei) eigene Helfer als Sicherheitsstellung haben, die dann die entsprechende Zahl der Sicherheitsstellung des Veranstalters ersetzt.

- 9.1.2 Eine Schiebematte darf nur von der eigenen Sicherheitsstellung des Teilnehmers verwendet werden.

DTB: Ein Teilnehmer muss 2 aber darf maximal 4 (vier) eigene Helfer inklusive Schiebemattenhalter als Sicherheitsstellung verwenden.

10. Protokoll und Sekretariat

- 10.1 Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften, Olympischen Spielen und World Cups muss ein zugelassenes Computerprogramm zur Erfassung und zum Ausdruck der Ergebnisse verwendet werden.

- 10.2 Bei allen FIG- und internationalen Wettkämpfen muss eine vollständige Ergebnisliste an das Generalsekretariat der FIG geschickt werden.
- 10.3 Aufgaben des Chefprotokollführers
 - 10.3.1 Einsammeln und Weiterleiten der Wettkampfkarten nach § 7.2 und Auslosung der Startreihenfolge (siehe auch Regel 4.4.1.1 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4).
 - 10.3.2 Beaufsichtigung aller Protokollanten.
 - 10.3.3 Bestimmung der Startreihenfolge für jeden Durchgang und der jeweiligen Einturngruppe.
 - 10.3.4 Erfassung der Wertungen für Haltung, Synchronität und Schwierigkeitsgrad
 - 10.3.5 Überprüfung und Kontrolle der Berechnungen auf den Wertungsaufzeichnungsdokumenten.
 - 10.3.6 Sicherstellen, dass die Wertungen sämtlicher Kampfrichter und die Endwertung für jede Übung aufgezeigt werden.
 - 10.3.7 Erstellung einer vollständigen Ergebnisliste mit der Endnote für jede Übung, der Platzierung und der Gesamtnote.

11. Wettkampf- und Schiedskommission

- 11.1 Siehe Regel 7.8.1 und 7.8.3 der Technischen Vorschriften.
- 11.2 Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften, Olympischen Spielen, World Games und World Cup-Finals wird eine Wettkampfkommision eingesetzt. Bei sämtlichen anderen FIG Wettkampfveranstaltungen liegen die Aufgaben der Wettkampfkommision in der Verantwortung des Wettkampfleiters.

B. Wettkampfverfahren

12. Einturnen

- 12.1 Die für den Wettkampf gewählte Ausrüstung muss mindestens zwei Stunden vor Wettkampfbeginn in der Wettkampfhalle aufgestellt sein, um den Teilnehmern das Einturnen auf den Wettkampfgeräten zu ermöglichen (siehe auch Regel 4.11.6 c der Technischen Vorschriften).
- 12.2 Direkt vor der Qualifikation und dem Finale sind jedem Teilnehmer 30 Sekunden Einturnzeit auf den Wettkampfgeräten gestattet. Überschreitet ein Teilnehmer dieses Zeitlimit, kann der Wettkampfleiter die Protokollführer dazu auffordern 0,3 Punkte vom Endwert des folgenden Durchgangs abzuziehen (siehe § 20.13).
- 12.2.1 Das Einturnen auf den Wettkampfgeräten während des Wettkampfes kann entfallen, wenn in einer benachbarten Halle, die mindestens 8 Meter hoch ist, gleichartige Geräte zur Verfügung stehen.

13. Übungsbeginn

- 13.1 Jeder Teilnehmer beginnt auf ein Zeichen des Wettkampfleiters.
- 13.2 Nachdem das Zeichen (gemäß § 13.1) gegeben worden ist, muss der Teilnehmer innerhalb einer Minute mit dem ersten Übungsteil beginnen, andernfalls kommt es zu folgenden Abzügen durch jeden Haltungskampfrichter (gemäß § 21.4.4):
- | | |
|------------------|-------------------|
| ab 61 Sekunden: | Abzug: 0,1 Punkte |
| ab 91 Sekunden: | Abzug: 0,2 Punkte |
| ab 121 Sekunden: | Abzug: 0,3 Punkte |

Wurde das Zeitlimit aufgrund von Materialfehlern an Geräten oder aus einem anderen wesentlichen Grund überschritten, erfolgt kein Abzug. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.

- 13.3 Im Falle eines verunglückten Beginns kann der Teilnehmer auf ein Zeichen des Wettkampfleiters noch einmal neu beginnen.

14. Anforderungen an die Körperhaltung während eines Übungsteils

- 14.1 In allen Positionen (ausgenommen Grätschen) sollen die Füße und Beine geschlossen und die Füße und Zehen gestreckt sein.
- 14.2 Entsprechend den Anforderungen des Übungsteils soll der Körper gehockt, gebückt oder gestreckt sein.
- 14.3 In der gehockten und gebückten Position sollen die Oberschenkel nahe am Oberkörper sein, mit Ausnahme der Schraubphase von Mehrfachsalti (siehe § 14.7).
- 14.4 In der Hockposition sollen die Hände die Schienbeine unterhalb der Knie fassen, mit Ausnahme der Schraubphase von Mehrfachsalti (siehe § 14.7).
- 14.5 Die Arme sollen, wo immer möglich, gestreckt sein und/oder nahe am Körper gehalten werden.
- 14.6 Die Minimalanforderungen für die jeweilige Körperhaltung sind folgendermaßen definiert:
- 14.6.1 **Gestreckte Position:** Der Winkel zwischen Oberkörper und Oberschenkeln muss größer als 135° sein.
- 14.6.2 **Gebückte Position:** Der Winkel zwischen Oberkörper und Oberschenkel muss gleich oder kleiner als 135° sein und der Winkel zwischen Ober- und Unterschenkel muss größer als 135° sein.
- 14.6.3 **Gehockte Position:** Der Winkel zwischen Oberkörper und Oberschenkel muss gleich oder kleiner als 135° sein, der Winkel zwischen Ober- und Unterschenkel gleich oder kleiner als 135°.
- 14.7 Bei Mehrfachsalti mit Schrauben kann die gehockte und gebückte Position während der Schraubphase so abgeändert werden, wie es in den Zeichnungen der Kampfrichteranweisungen (Puck- und gebückte Schraubposition) dargestellt ist.

15. Wiederholung von Übungsteilen

- 15.1 In einer Übung darf kein Übungsteil wiederholt werden, andernfalls wird der Schwierigkeitsgrad des wiederholten Übungsteils nicht angerechnet. Die Wiederholung eines Übungsteils während der ersten Übung führt zu einem Abzug von 1,0 Punkten je Haltungsrichter für jede Wiederholung (siehe § 21.4.7).
- 15.2 Übungsteile mit der gleichen Anzahl von Rotationen, aber unterschiedlich in gehockter, gebückter oder gestreckter Form ausgeführt, gelten als unterschiedliche Übungsteile und nicht als Wiederholungen.
- 15.2.1 Gehockte und Puckposition werden als identische Position bewertet.
- 15.3 Mehrfachsalti (mehr als 540°) mit derselben Anzahl von Schrauben und Saltorotationen werden nicht als Wiederholung gewertet, wenn die Schrauben in unterschiedlichen Phasen des Übungsteils ausgeführt wurden (siehe Kampfrichteranweisungen).
- 15.4 Wird in der 2. Übung (1. Kürübung) bei der M10 (FIG A) ein geturntes Schwierigkeitselement wiederholt (siehe § 5.3.2), so zählt seine Schwierigkeit in der 2. Übung nicht (siehe § 5.1.3.1).

16. Übungsabbruch

- 16.1 Eine Übung wird als abgebrochen gewertet, wenn ein Teilnehmer:
 - 16.1.1 offensichtlich nicht mit beiden Füßen gleichzeitig im Trampolintuch landet.
 - 16.1.2 nicht die Rückfederung des Trampolintuches nach der Landung für den sofortigen Absprung zum nächsten Übungsteil nutzt.
 - 16.1.3 irgendeinen Teil außerhalb des Trampolintuches mit einem Körperteil berührt.
 - 16.1.4 von einem Helfer der Sicherheitsstellung oder der Schiebematte berührt wird.
 - 16.1.5 das Trampolin infolge von Unsicherheit verlässt.
 - 16.1.6 in einer Synchronübung ein anderes Übungsteil als sein Synchronpartner ausführt.
 - 16.1.6.1 Wenn ein Wettkämpfer mehr als ein halbes Übungsteil vor seinem Synchronpartner ist, wird das als Ausführung unterschiedlicher Übungsteile beurteilt.
 - 16.1.7 eine Pflichtübung (siehe § 1.2.1.1) nicht mit den vorgeschriebenen Übungsteilen und/oder in der Reihenfolge, die auf der Wettkampfkarte steht, ausführt.
- 16.2 Das Übungsteil, das zum Abbruch führt, wird nicht mehr gewertet.
- 16.3 Es wird nur die Anzahl von Übungsteilen gewertet, die auf dem Trampolintuch beendet worden sind.
- 16.4 Der Wettkampfleiter setzt die Höchstnote fest.

17. Abschluss der Übung

- 17.1 Die Übung muss kontrolliert, in aufrechter Position, mit beiden Füßen auf dem Trampolintuch beendet werden, andernfalls erfolgt ein Abzug (siehe § 21.3.2).
- 17.2 Nach der letzten Landung im Tuch muss der Teilnehmer ungefähr 3 (drei) Sekunden in aufrechter Position ruhig stehen bleiben, andernfalls erhält er einen Abzug wegen Unsicherheit (siehe § 21.3.2).
- 17.3 Eine Übung gilt erst dann als abgeschlossen, wenn die ungefähr 3 (drei) Sekunden gemäß § 17.2 verstrichen sind.
- 17.4 Nach dem letzten Übungsteil eines Einzelwettkampfes ist dem Teilnehmer noch 1 (ein) gestreckter Nachsprung unter Nutzung der Rückfederung des Trampolintuches (Auspringen) gestattet.
- 17.5 Im Synchronwettkampf müssen entweder beide Partner einen gestreckten Nachsprung nach dem letzten Übungsteil (Auspringen) machen oder beide stehen bleiben, andernfalls folgt ein Abzug von 0,2 Punkten (siehe § 24.3.3). Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
- 17.6 Falls ein Teilnehmer mehr als 10 Übungsteile ausführt, erfolgt ein Abzug von 1,0 Punkten (siehe § 21.4.3). Gestreckte Zwischensprünge zählen als Übungsteile.

18. Wertung

Es werden zwei verschiedene Arten von Noten vergeben: Die A-Note ist der Gesamtschwierigkeitsgrad einer Übung und die B-Note eine Haltungsnote einer Übung. Die Gesamtwertung einer Übung setzt sich aus einer A-Note und drei B-Noten zusammen.

18.1 Schwierigkeitsgrad

18.1.1 Die Schwierigkeit eines jeden Übungsteils berechnet sich aus der Anzahl der Schrauben- und Saltodrehungen und einem zusätzlichen Bonus für jeden vollständigen (360°) Salto.

18.1.1.1 für 1/4 Salto (90°) 0,1 Punkte

18.1.1.2 Bonus für einen vollständigen Salto (360°) 0,1 Punkte

18.1.1.3 für 1/2 Schraube (180°) 0,1 Punkte

18.1.2 Seitwärtssalti und Übungsteile ohne Schrauben- oder Saltorotationen haben keinen Schwierigkeitsgrad.

18.1.3 Bei Übungsteilen, die Schrauben- und Saltorotationen kombinieren, werden die Schwierigkeitsgrade der Salti und Schrauben addiert.

18.1.4 Einfachsalti von 360°-630° ohne Schraubendrehung, ausgeführt in gestreckter oder gebückter Position, erhalten 0,1 Punkte zusätzlich.

18.1.5 Mehrfachsalti mit 720° oder mehr, mit oder ohne Schraube, ausgeführt in gestreckter oder gebückter Position, erhalten 0,2 Punkte zusätzlich.

18.2 Wertungssystematik

18.2.1 Die Bewertung der Ausführung, Schwierigkeit und Synchronität erfolgt in Zehntelpunkten.

18.2.2 Die Kampfrichter müssen ihre Abzüge unabhängig voneinander aufschreiben.

18.2.3 Auf ein Zeichen des Wettkampfleiters müssen die Noten der Haltungs- und Synchronkampfrichter gleichzeitig aufgezeigt werden.

18.2.4 Falls es einer der Haltungs- oder Synchronkampfrichter versäumt, nach dem Zeichen des Wettkampfleiters seine Note aufzuzeigen, wird der Durchschnitt der übrigen Noten als Ersatz für diese Note(n) benutzt. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.

18.2.5 Berechnung der Ausführungswertung

18.2.5.1 Die Abzüge für schlechte Ausführung (siehe § 21.3) und zusätzliche Abzüge nach § 21.4 werden von der Höchstnote, im Regelfall 10,0 Punkte, oder von der vom Wettkampfleiter festgesetzten herabgesetzten Höchstnote (siehe § 16.4) abgezogen.

18.2.5.2 Im Einzelwettkampf werden die höchste und niedrigste Note der fünf Haltungskampfrichter gestrichen, die verbleibenden drei Noten werden addiert und ergeben die Ausführungswertung des Teilnehmers für die Übung (B+B+B).

18.2.5.3 Im Synchronwettkampf werden die höchste und niedrigste Note der vier Haltungskampfrichter gestrichen, die beiden verbleibenden Noten werden addiert und ergeben die Ausführungswertung des Synchronpaares für die Übung (B+B).

18.2.6 Berechnung der Schwierigkeitswertung

18.2.6.1 Die Schwierigkeitskampfrichter ermitteln den Schwierigkeitsgrad einer Übung gemäß § 18.1 und tragen ihn in die Wettkampfkarte ein.

18.2.7 Berechnung der Synchronitätswertung

18.2.7.1 Die Berechnung der Synchronität sollte elektronisch erfolgen. Der Kampfrichter 8 ist verantwortlich für die Kontrolle der elektronischen Werte.

18.2.7.1.1 Im Falle eines Ausfalls des elektronischen Systems wird der Synchronwert per Video von Kampfrichter 8 unter Aufsicht des Wettkampfleiters analysiert.

18.2.7.2 Die Abzüge für mangelnde Synchronität werden von der Höchstnote, im Regelfall 10,0 Punkte, oder von der vom Wettkampfleiter festgesetzten herabgesetzten Höchstnote

- (siehe § 16.4) abgezogen. Diese Note wird verdoppelt und ergibt die Wertung für die Synchronität.
- 18.2.7.3 Wenn kein elektronisches System zur Verfügung steht, wird die mittlere Note der Synchronkampfrichter (Nummer 8, 9 und 10) verdoppelt und ergibt die Wertung für die Synchronität.
- 18.2.7.4 Die Protokollführer addieren die Wertung für die Synchronität und die Ausführungswertung (siehe § 18.2.5.3) und erhalten so die gesamte B-Note für das Synchronpaar.
- 18.2.8 Ermittlung der Gesamtwertung eines Teilnehmers für eine Übung
- 18.2.8.1 Wo vorhanden, wird der Schwierigkeitsgrad zur Ausführungswertung addiert.
- 18.2.8.2 Die Protokollführer ermitteln die Gesamtwertung, indem sie die B-Noten (Ausführung / Synchronität) und die A-Note (Schwierigkeit) addieren und gegebenenfalls Abzüge gemäß § 6.6 und § 12.2 vornehmen.
- 18.2.9 Alle Wertungen werden auf 2 (zwei) Dezimalstellen gerundet. Diese Rundungen werden nur bei der Gesamtwertung einer Übung des Teilnehmers vorgenommen.
- 18.2.10 Der Chefprotokollführer muss die Gesamtwertung in der Ergebnisliste überprüfen.
- 18.2.11 Der Wettkampfleiter ist für die Richtigkeit der Endergebnisse verantwortlich.

C. Wettkampfgericht

19. Wettkampfgericht

19.1	Zusammensetzung:	Einzel	Synchron
19.1.1	Wettkampfleiter	1	1
19.1.2	Haltungskampfrichter		
	Einzelwettkampf (Nr. 1 – 5)	5	
	Synchronwettkampf		4
	(Trampolin 1: Kampfrichter Nr. 1 und 3)		
	(Trampolin 2: Kampfrichter Nr. 2 und 4)		
19.1.3	Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 6 und 7)	2	2
19.1.4	Synchronkampfrichter (Nr. 8 (und 9 und 10))		1 (oder 3)
19.1.5	Assistent des Wettkampfleiters		1
19.1.6	Gesamt	8	9 (oder 11)
19.2	Im Synchronwettkampf sitzt der Assistent des Wettkampfleiters neben den Schwierigkeitskampfrichtern.		
19.3	Die Kampfrichter Nr. 1-7 sitzen auf dem Kampfrichterpodium 5-7 Meter vom Trampolin Nr. 1 entfernt und mindestens 1 Meter bis maximal 2 Meter erhöht.		
19.4	Der Standort der Kampfrichter Nr. 8-10 ist vor dem Kampfrichterpodium, so dass die Trampoline auf Augenhöhe sind.		
19.5	Führt ein Kampfrichter seine Aufgaben nicht zufriedenstellend aus, muss er ersetzt werden. Diese Entscheidung trifft die Wettkampfkommision. Sollte es keine Wettkampfkommision geben, entscheidet der Wettkampfleiter (siehe Regel 7.8.1 der Technischen Vorschriften und § 11.2 der Wertungsbestimmungen).		
19.5.1	Wird ein Handlungs- oder Synchronkampfrichter ersetzt, kann der Wettkampfleiter entscheiden, dass dessen Noten durch den Durchschnitt der verbleibenden Noten ersetzt werden (siehe § 18.2.4).		
19.6	Wenn die Berechnung der Synchronität elektronisch erfolgt, so ist der Kampfrichter 8 verantwortlich für die Kontrolle dieses Systems.		

20. Aufgaben des Wettkampfleiters

- 20.1 Kontrolle der Wettkampfanlagen.
- 20.2 Durchführung der Kampfrichterbesprechung und der Probewertung (aber siehe Regel 7.9 der Technischen Vorschriften).
- 20.3 Platzierung und Überwachung der Kampfrichter, Helfer und Protokollführer.
- 20.4 Leitung des Wettkampfes.
- 20.5 Einberufung des Wettkampfgerichtes.
- 20.6 Entscheidung, ob eine Übungswiederholung gewährt wird (siehe § 5.2).
- 20.7 Entscheidung zur Wettkampfkleidung (siehe § 6).
- 20.8 Entscheidung, ob das Eingreifen eines Helfers der Sicherheitsstellung notwendig war (siehe Regel 5.1 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4).
- 20.9 Bestimmung der Höchstnote bei einer abgebrochenen Übung (siehe § 16).
- 20.10 Information an die Haltungskampfrichter und Synchronkampfrichter über zusätzliche Abzüge (siehe § 21.3.2.2 – 21.3.2.6, 21.4 und 24.3.3).
- 20.11 Entscheidung, falls es ein Kampfrichter versäumt, seine Note sofort aufzuzeigen (siehe § 18.2.4).
- 20.12 Bewertung der Synchronität per Video, falls das elektronische System ausfällt (siehe § 18.2.7).

- 20.13 Entscheidung über zusätzliche Abzüge nach § 6.6 und § 12.2 und informieren der Protokollführer.
- 20.14 Überwachung und Überprüfung aller Wertungen, Berechnungen und der Endergebnisse.
- 20.15 Entscheidung vor dem Ende eines Durchganges über offensichtliche Ermittlungsfehler des Schwierigkeitsgrads oder Berechnungsfehler der Haltungs- oder Synchronwertungen, falls durch einen offiziellen Verbandsvertreter oder Kampfrichter angesprochen (siehe Kampfrichteranweisungen).

21. Aufgaben der Haltungskampfrichter (Nr. 1-5)

- 21.1 Bewertung der Ausführung in einer Bandbreite von 0,0-0,5 Punkten nach § 21.3 und Niederschreiben der Abzüge auf dem dafür vorgesehenen Aufzeichnungsdokument.
- 21.2 Subtrahieren ihrer Abzüge von der Höchstnote, die vom Wettkampfleiter festgelegt wurde (siehe § 16.4).
- 21.3 Abzüge für Ausführung
 - 21.3.1 Mängel in Haltung, Gleichmäßigkeit der Höhe und Sprungbeherrschung bei jedem Übungsteil: 0,1-0,5 Punkte
 - 21.3.2 Unsicherheit beim oder nach dem letzten Übungsteil (lediglich ein Abzug für den schwerwiegendsten Fehler):
 - 21.3.2.1 Landung auf beiden Füßen, aber Unsicherheit und/oder kein Stillstehen für ungefähr drei Sekunden 0,1-0,2 Punkte
oder folgende Abzüge auf Anweisung des Wettkampfleiters:
 - 21.3.2.2 Berühren des Tuches mit einer oder beiden Händen 0,4 Punkte
 - 21.3.2.3 Berühren des Tuches mit den Knien oder Händen und Knien, Fallen in den Sitz, Bauch oder Rücken 0,6 Punkte
 - 21.3.2.4 Berühren von Federn, Abdeckung, Rahmen oder Sicherheitstisch 0,6 Punkte
 - 21.3.2.5 Landen/Fallen auf Federn, Abdeckung, Rahmen oder Sicherheitstisch oder Schiebematte 0,8 Punkte
 - 21.3.2.6 Landen/Fallen außerhalb des Trampolinbereiches 1,0 Punkte
 - 21.4 Vornehmen der folgenden zusätzlichen Abzüge auf Anweisung des Wettkampfleiters:
 - 21.4.1 Zurufe oder Zeichen irgendeiner Form an den Teilnehmer durch eigene Helfer der Sicherheitsstellung oder Trainer während der Übung, für jedes Signal/jeden Zuruf 0,3 Punkte
 - 21.4.2 Gestreckte Zwischensprünge in einer Übung, für jeden Sprung 1,0 Punkte
 - 21.4.3 Zusätzliche Übungsteile nach § 17.6 1,0 Punkte
 - 21.4.4 Überschreiten des Zeitlimits nach § 13.2 0,1-0,3 Punkte
 - 21.4.5 Abweichen von denen auf der Wettkampfkarte notierten Übungsteilen bei der 1. Übung; einmalig nach § 7.3: 0,2 Punkte
 - 21.4.6 Fehlen von geforderten Pflichtelementen bei der 1. Übung; für jedes Element nach § 7.3 1,0 Punkte
 - 21.4.7 Wiederholen eines Übungsteils bei der 1. Übung nach § 15.1; für jede Wiederholung 1,0 Punkte
- 21.5 Bei Synchronwettkämpfen bewerten die Kampfrichter Nr. 1 und 3 die Ausführung der Übung auf dem Trampolin Nr. 1, die Kampfrichter Nr. 2 und 4 die Ausführung der Übung auf dem Trampolin Nr. 2.
- 21.6 Die Bewertung der Ausführung im Synchronwettkampf geschieht auf gleiche Weise wie beim Einzelwettkampf.

(Siehe auch Kampfrichteranweisungen)

22. Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 6-7)

- 22.1 Übernehmen der Wettkampfkarten vom Chefprotokollführer mindestens zwei Stunden

vor Wettkampfbeginn.

- 22.2 Überprüfung der Übungsteile und Schwierigkeitsgrade, die auf den Wettkampfkarten eingetragen sind.
- 22.3 Überprüfung der geforderten Pflichtübungsteile in der 1. Übung nach § 7.1, 7.3 und 5.1.3.1 und Benachrichtigung des Wettkampfleiters über die Anzahl der geänderten/fehlenden Übungsteile (siehe auch §§ 21.4.5-21.4.7).
- 22.4 Notieren aller Änderungen der Übungen und markieren aller Wiederholungen nach § 7.3 und § 15
- 22.5 Ermittlung des Schwierigkeitsgrads für jedes Übungsteil der 2. Übung sowie der Finalübung gemäß § 18.1, 15.1 und 16.4 und Eintragung in die Wettkampfkarte.
- 22.5.1 Im Falle einer M 10 (FIG A) Ermittlung des Schwierigkeitsgrades für die 2 Schwierigkeitselemente nach § 18.1, 15.1 und 16.4 und sollte eines dieser geturnten Elemente in der 2. Übung wiederholt werden, Streichung des Schwierigkeitsgrades dieser Elemente in dieser Übung.
- 22.6 Feststellung, ob ein Übungsteil in der 2. Übung oder der Finalübung als ein gestreckter Zwischensprung zu werten ist und umgehenden Hinweis an den Wettkampfleiter (siehe § 21.4.2).
- 22.7 Überprüfung, ob im Synchronwettkampf beide Aktive dieselben Elemente zur selben Zeit nach § 16.1.6 ausführen und Benachrichtigung des Wettkampfleiters, sollte dieses nicht der Fall sein.
- 22.8 Aufzeigen der Schwierigkeitswertung.

23. Aufgaben des Assistenten des Wettkampfleiters

- 23.1 Unterstützung des Wettkampfleiters durch Überwachung des Trampolins Nr. 1 beim Synchronwettkampf.
- 23.2 Unterstützung der Schwierigkeitskampfrichter und Überprüfung, ob im Synchronwettkampf beide Aktive dieselben Elemente zur selben Zeit nach § 16.1.6 ausführen und Benachrichtigung des Wettkampfleiters, sollte dieses nicht der Fall sein.

DTB: Dieser Kampfrichter kann im Bereich des DTB entfallen.

24. Aufgaben der Synchronkampfrichter (Nr. 8, 9 und 10)

- 24.1 Bewertung der synchronen Ausführung in einer Bandbreite von 0,0-0,5 Punkten nach § 24.3 und Niederschreiben der Abzüge auf dem dafür vorgesehenen Aufzeichnungsdokument.
- 24.2 Subtrahieren ihrer Abzüge von der Höchstnote, die vom Wettkampfleiter festgelegt wurde (siehe § 16.4).
- 24.3 Folgende Abzüge für jede nicht-synchrone Landung vornehmen und niederschreiben:
 - 24.3.1 Landungsdifferenz unter 80 cm Höhe: 0,1-0,3 Punkte
 - 24.3.2 Landungsdifferenz von 80 cm Höhe oder mehr: 0,4-0,5 Punkte
 - 24.3.3 Keine gleiche Ausführung des Übungsendes nach dem 10. Übungsteil (Nachsprung oder Stehenbleiben) auf Anweisung des Wettkampfleiters 0,2 Punkte
- 24.4 Wenn die Synchronwertung elektronisch ermittelt wird, ist Kampfrichter Nummer 8 für die Überwachung dieses Systems verantwortlich (siehe § 18.2.7).
(Siehe auch Kampfrichteranweisungen)

DOPPEL-MINI-TRAMP

A. Allgemeines

1. Einzelwettkampf

- 1.1 Doppel-Mini-Tramp-Wettkämpfe umfassen 4 (vier) Durchgänge (3 (drei) Durchgänge im Mannschaftswettkampf) mit 2 (zwei) Übungsteilen in jedem Durchgang.
- 1.1.1 Ein Durchgang auf dem Doppel-Mini-Tramp wird durch hohe, gleichmäßig rhythmische Fuß zu Fuß Sprungelemente charakterisiert, die ohne Verzögerungen und gestreckte Zwischensprünge auszuführen sind.
- 1.1.2 Der Aufbau eines Doppel-Mini-Tramp-Durchgangs sollte dem Zweck dienen, Varianten unterschiedlicher Vorwärts- und Rückwärtssprünge, mit oder ohne Schrauben, zu zeigen. Der Durchgang sollte gute Sprungbeherrschung, Form, Ausführung und Gleichmäßigkeit der Sprunghöhe zeigen.
- 1.1.3 In einem Durchgang sind maximal 3 (drei) Kontakte mit dem Sprungtuch erlaubt, ohne gestreckten Zwischensprung zwischen den Übungsteilen.
- 1.1.4 Jeder Durchgang muss mit einem Abgangssprung von der Absprung-/Spotterfläche in die Landezone beendet werden.

1.2 Qualifikation

- 1.2.1 Die Qualifikation besteht aus 2 (zwei) Durchgängen.
- 1.2.2 Die Startreihenfolge für die Qualifikation wird ausgelost, gemäß § 1.2.2 der Wertungsbestimmungen Trampolin.

1.3 Finale

- 1.3.1 Das Finale besteht aus 2 (zwei) Durchgängen im Einzelwettkampf und 1 (einem) Durchgang im Mannschaftswettkampf.
- 1.3.2 Die Teilnehmer mit den 8 (acht) besten Ergebnissen aus der Qualifikation qualifizieren sich für das Finale, siehe auch § 1.3.2.1 Trampolin.
DTB: Bei Deutschen Meisterschaften regelt die Fachgebietsordnung wie viele Teilnehmer das Finale erreichen.
- 1.3.3 Die Startreihenfolge für das Finale ergibt sich aus den erturnten Punktzahlen, wobei der Teilnehmer mit der niedrigsten Wertung aus der Qualifikation beginnt. Bei Punktegleichheit siehe Regel 4.4.1.1 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4.

2. Mannschaftswettkampf

- 2.1 Mannschaften siehe § 2.1 Trampolin.
- 2.2 Jedes Mannschaftsmitglied turnt 2 (zwei) Durchgänge gemäß § 1.2.1 und 1 (einen) Durchgang gemäß § 1.3.1.
- 2.3 Wertungssystematik
- 2.3.1 Siehe § 2.3.1 Trampolin
- 2.3.2 *FIG: Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften: siehe § 2.3.1.1 Trampolin und Regel 4.4.3.2 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4.*

3. -

4. Sieger

- 4.1 Sieger ist der Teilnehmer oder die Mannschaft mit der höchsten Gesamtpunktzahl.
FIG: Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften siegt der Teilnehmer oder die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl im Finale.
DTB: Abweichende Regelungen werden ggf. in der jeweils gültigen Fachgebietsordnung getroffen.
- 4.2 Medaillen und Platzierungen werden nach Regel 10.3 der Technischen Vorschriften zuerkannt.

5. Durchgänge

- 5.1 Jeder Durchgang besteht aus 2 (zwei) Übungsteilen (ein Aufsprung oder Spotter und ein Abgangssprung).
- 5.1.1 Ein gestreckter Aufsprung ohne Schrauben wird nicht als Übungsteil gewertet. Im Falle eines Strecksprungs als Spotter oder Abgangssprung, wird dieser Durchgang als abgebrochen gewertet (siehe §16.1.9).
- 5.2
- Ein Aufgangssprung oder gestreckter Aufsprung muss von der Aufsprungfläche abgesprungen werden und in der Absprung/Spotterfläche landen.
 - Ein Spotter muss in der Absprung-/Spotterfläche abgesprungen werden und auch dort wieder landen.
 - Ein Abgangssprung muss von der Absprung-/Spotterfläche abgesprungen werden und auf der Landefläche landen.
- 5.3 Übungsteile dürfen nur wiederholt werden, wenn sie an unterschiedlichen Stellen eines Durchgangs geturnt werden (Aufgang, Spotter, Abgang).
- 5.4 Wiederholungen eines Durchgangs sind nicht gestattet.
- 5.4.1 Wird ein Teilnehmer während eines Durchgangs offensichtlich gestört (fehlerhafte Geräteausstattung oder gravierende äußere Einflüsse), kann der Wettkampfleiter eine Wiederholung gestatten. Die Kleidung des Teilnehmers kann nicht als Geräteausstattung betrachtet werden.
- 5.4.2 Lärm durch Zuschauer, Applaus und Ähnliches wird normalerweise nicht als Störung angesehen.

6. Wettkampfkleidung für Wettkämpfer und Helfer

6.1 Männliche Teilnehmer:

- Ärmelloses Turntrikot
- Kurze Turnhosen
- Weiße Trampolinschuhe und/oder Fußbekleidung

6.2 Weibliche Teilnehmer:

- Turnanzug mit oder ohne Ärmel
- Weiße Trampolinschuhe und/oder weiße Fußbekleidung von nicht mehr als Knöchellänge

6.3 Schmuck und Uhren dürfen beim Wettkampf nicht getragen werden. Ringe ohne Schmucksteine dürfen getragen werden, wenn sie durch Tape geschützt sind.

6.4 Jeder Verstoß gegen § 6.1, § 6.2 und § 6.3 kann zur Disqualifikation in dem Durchgang führen, in dem der Verstoß auftrat. Die Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.

6.5 Mannschaften: Mannschaftsmitglieder müssen einheitlich gekleidet sein. Jeder Verstoß hat die Disqualifikation der Mannschaft vom Mannschaftswettbewerb zur Folge. Die Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.

6.6 Bei internationalen FIG Wettkämpfen muss auf dem Trikot / Turnanzug ein nationales Emblem getragen werden, ansonsten gibt es am Ende des Durchgangs einen Abzug von 0,1 Punkten vom Gesamtwert. Die Entscheidung wird vom Wettkampfleiter getroffen.

DTB: Im Wettkampf darf kein nationales Emblem getragen werden.

6.7 Helfer: Helfer für die Sicherheitsstellung tragen Trainingsanzug und Turnschuhe.

7. Wettkampfkarten

7.1 Jeder Durchgang muss mit Angabe des Schwierigkeitsgrades auf der Wettkampfkarte eingetragen werden.

- 7.1.2 Bei allen von der FIG sanktionierten Wettkämpfen darf nur eine anerkannte Terminologie oder das numerische System der FIG zur Beschreibung der Übungsteile auf der Wettkampfkarte verwendet werden. Andernfalls wird die Wettkampfkarte nicht akzeptiert (siehe Kampfrichteranweisungen, Anhang I und Anhang II).

***DTB:** Es darf nur die anerkannte Terminologie, das numerische System der FIG oder die Deutsche Sprungbezeichnung verwendet werden.*

- 7.2 Die Wettkampfkarte muss zu einem vom Organisationskomitee festgelegten Zeitpunkt und Ort abgegeben werden, ansonsten darf der Teilnehmer nicht starten. Der Chefprotokollführer ist dafür verantwortlich, dass die Wettkampfkarten mindestens 2 (zwei) Stunden vor Wettkampfbeginn bei den Schwierigkeitskampfrichtern vorliegen.

- 7.3 Änderungen der Übungsteile und der Reihenfolge, in der sie auf der Wettkampfkarte notiert sind, dürfen vorgenommen werden und werden nicht bestraft; jedoch müssen sie vom Schwierigkeitskampfrichter entsprechend auf der Wettkampfkarte notiert werden.

***FIG:** Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften wird der Durchgang des Mannschaftsfinals von den Schwierigkeitskampfrichtern notiert. Übungsteile und Durchgänge aus der Qualifikation können benutzt werden (siehe § 15.2).*

8. Doppel-Mini-Tramp-Ausrüstung

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

9. Sicherheitsanforderungen

- 9.1 Siehe Regel 5.2 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4

- 9.1.1 Ein Teilnehmer kann 1 (einen) eigenen Helfer als Sicherheitsstellung haben.

- 9.1.2 Eine Schiebematte darf nur von der eigenen Sicherheitsstellung des Teilnehmers verwendet werden.

10. Protokoll und Sekretariat

- 10.1 Siehe § 10 Trampolin

11. Wettkampf- und Schiedskommission

- 11.1 Siehe Regel 7.8.1 und 7.8.3 der Technischen Vorschriften

- 11.2 Bei Doppel-Mini-Tramp-Wettbewerben von Welt- und Kontinentalmeisterschaften, World-Games und World Cup-Finals wird eine Wettkampfkommision eingesetzt. In sämtlichen anderen FIG Wettkampfveranstaltungen liegen die Aufgaben der Wettkampfkommision in der Verantwortung des Wettkampfleiters.

B. Wettkampfverfahren

12. Einturnen

- 12.1 Siehe § 12.1 Trampolin und Regel 4.11.6c der Technischen Vorschriften
- 12.2 Direkt vor der Qualifikation und dem Einzelfinale sind jedem Teilnehmer 2 (zwei) Durchgänge als Einturnmöglichkeit auf den Wettkampfgeräten gestattet. Im Mannschaftsfinale ist den Teilnehmern 1 (ein) Durchgang gestattet. Überschreitet ein Teilnehmer dieses Einturnlimit durch zusätzliche Durchgänge, kann der Wettkampfleiter den Chefprotokollführer anweisen, 0,3 Punkte vom folgenden Durchgang abzuziehen (siehe § 20.12).
- 12.2.1 Das Einturnen auf den Wettkampfgeräten während des Wettkampfes kann entfallen, wenn in einer benachbarten Halle gleichartige Geräte zur Verfügung stehen.

13. Beginn eines Durchgangs

- 13.1 Jeder Teilnehmer beginnt auf ein Zeichen des Wettkampfleiters.
- 13.2 Nachdem das Zeichen (gemäß § 13.1) gegeben worden ist, muss der Teilnehmer innerhalb 20 Sekunden mit dem ersten Übungsteil beginnen, andernfalls kommt es zu einem Abzug von 0,1 Punkten durch jeden Haltungskampfrichter auf Anweisung des Wettkampfleiters (gemäß § 21.4.1). Wurde das Zeitlimit aufgrund von Materialfehlern an Geräten oder aus einem anderen wesentlichen Grund überschritten, erfolgt kein Abzug. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
- 13.3 Im Falle eines verunglückten Anlaufs kann der Teilnehmer auf ein Zeichen des Wettkampfleiters noch einmal ohne Abzug neu beginnen, sofern er das Doppel-Mini-Tramp noch nicht berührt hat.

14. Anforderungen an die Körperhaltung während eines Übungsteils

- 14.1 Siehe § 14.1-14.7 Trampolin

15. Wiederholung von Übungsteilen

- 15.1 Ein Übungsteil gilt als Sprungwiederholung, wenn es innerhalb der 4 (vier) Durchgänge mehr als einmal als Aufgangssprung, Spotter oder Abgangssprung gemäß § 5.3 geturnt wird. Der Schwierigkeitsgrad des wiederholten Übungsteils wird nicht angerechnet.
- 15.2 **FIG:** Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften ist es gestattet, Übungsteile oder Durchgänge aus der Qualifikation im Mannschaftsfinale zu wiederholen.
- 15.3 Übungsteile mit der gleichen Anzahl von Rotationen, aber unterschiedlich in gehockter, gebückter oder gestreckter Form ausgeführt, gelten als unterschiedliche Übungsteile und nicht als Wiederholungen.
- 15.3.1 Gehockte und Puckposition werden als identische Position bewertet.
- 15.4 Mehrfachsalti (mehr als 720°) mit derselben Anzahl von Schrauben und Saltorotationen werden nicht als Wiederholung gewertet, wenn die Schrauben in unterschiedlichen Phasen des Übungsteils ausgeführt wurden (siehe Kampfrichteranweisungen).

16. Durchgangsabbruch

- 16.1 Ein Durchgang wird als abgebrochen betrachtet, wenn der Teilnehmer:
- 16.1.1 Offensichtlich nicht mit beiden Füßen gleichzeitig im Trampolintuch landet.
- 16.1.2 Nicht die Rückfederung des Trampolintuches nach der Landung für den sofortigen Absprung zum nächsten Übungsteil nutzt.
- 16.1.3 Von einem Helfer oder der Schiebematte berührt wird.
- 16.1.4 Das Doppel-Mini-Tramp infolge Unsicherheit verlässt.
- 16.1.5 Mit einem anderen Körperteil als den Füßen auf dem Trampolintuch landet.
- 16.1.6 Während des Durchgangs auf einem anderen Teil des Doppel-Mini-Tramps landet, als dem Trampolintuch.
- 16.1.7 Vollständig in der Strafzone landet und kein anderes Teil des Trampolintuchs außer der

Strafzone berührt.

- 16.1.8 Einen Aufgangssprung, Spotter oder Abgangssprung nicht von den richtigen Flächen abspringt oder nicht in den korrekten Flächen landet (gemäß § 5.2).
- 16.1.9 Einen Strecksprung als Spotter oder Abgangssprung turnt (gemäß § 5.1.1).
- 16.2 Das Übungsteil, das zum Abbruch nach § 16.1.1-16.1.9 führt, wird nicht mehr gewertet.
- 16.3 Es wird nur die Anzahl von Übungsteilen gewertet, die auf beiden Füßen beendet worden sind.
- 16.4 Der Wettkampfleiter setzt die Höchstnote fest.

17. Abschluss des Durchgangs

- 17.1 Nach dem Abgangssprung muss der Durchgang kontrolliert, in aufrechter Position, mit beiden Füßen innerhalb der Landefläche beendet werden, anderenfalls wird dieses Übungsteil nicht gewertet.
- 17.2 Nach dem Abgangssprung muss der Teilnehmer ungefähr 3 (drei) Sekunden in aufrechter Position stehen bleiben, anderenfalls erhält er einen Abzug wegen Unsicherheit (siehe § 21.3.2).
- 17.3 Ein Durchgang gilt erst dann als abgeschlossen, wenn die ungefähr 3 (drei) Sekunden gemäß § 17.2 verstrichen sind.

18. Wertung

Es werden zwei verschiedene Arten von Noten vergeben: Die A-Note ist der Gesamtschwierigkeitsgrad eines Durchgangs und die B-Note die Wertung eines Haltungskampfrichters für einen Durchgang. Die Gesamtwertung eines Durchgangs setzt sich aus einer A-Note und drei B-Noten zusammen.

- 18.1 Schwierigkeitsgrad
 - 18.1.1 Nur Elemente, die auf den Füßen beendet sind, werden gewertet.
 - 18.1.2 Jede halbe Schraube (180°) (mit Ausnahme in § 18.1.4.2) 0,2 Punkte.
 - 18.1.3 Jeder Salto (360°) 0,5 Punkte.
 - 18.1.4 Für Einfachsalti oder Sprünge ohne Saltorotation gilt:
 - 18.1.4.1 Einfachsalti in der gebückten oder gestreckten Ausführung ohne Schrauben erhalten einen Bonus von 0,1 Punkten
 - 18.1.4.2 Bei Einfachsalti mit mehr als einer Schraube (360°) wird die Schwierigkeit der Schrauben wie folgt vergeben:
 - Jede ½ Schraube mehr als eine Schraube (360°) 0,3 Punkte
 - Jede ½ Schraube mehr als zwei Schrauben (720°) 0,4 Punkte
 - Jede ½ Schraube mehr als drei Schrauben (1080°) 0,5 Punkte
 - Jede ½ Schraube mehr als vier Schrauben (1440°) 0,6 Punkte
 - 18.1.5 Seitwärtssalti und Elemente, die weder Salto noch Schraubenrotation enthalten, erhalten keine Schwierigkeit.
 - 18.1.6 Mehrfachsalti mit oder ohne Schrauben:
 - 18.1.6.1 Doppelsalti in der gebückten Ausführung erhalten einen Bonus von 0,4 Punkten und Dreifachsalti in der gebückten Ausführung erhalten einen Bonus von 0,8 Punkten.
 - 18.1.6.2 Doppelsalti in der gestreckten Ausführung erhalten einen Bonus von 0,8 Punkten und Dreifachsalti in der gestreckten Ausführung erhalten einen Bonus von 1,6 Punkten.
 - 18.1.6.3 Bei Doppelsalti wird der Wert des Elements einschließlich seiner Schrauben verdoppelt. Im Anschluss wird der eventuelle Bonus für die gebückte oder gestreckte Position addiert und alles zusammen ergibt den Schwierigkeitswert des Sprunges.
 - 18.1.6.4 Bei Dreifachsalti wird der Wert des Elements einschließlich seiner Schrauben verdreifacht. Im Anschluss wird der eventuelle Bonus für die gebückte oder gestreckte Position addiert und alles zusammen ergibt den Schwierigkeitsgrad des Sprunges.

- 18.1.7 Bei Elementen, die aus einer Kombination aus Salti und Schrauben bestehen, wird der Wert für Salti zum Wert der Schrauben addiert.
- 18.2 Wertungssystematik
 - 18.2.1 Die Bewertung der Ausführung und Schwierigkeit erfolgt in Zehntelpunkten.
 - 18.2.2 Die Kampfrichter müssen ihre Abzüge unabhängig voneinander aufschreiben.
 - 18.2.3 Auf ein Zeichen des Wettkampfleiters müssen die Noten der Haltungskampfrichter gleichzeitig aufgezeigt werden.
 - 18.2.4 Falls es einer der Haltungskampfrichter versäumt, nach dem Zeichen des Wettkampfleiters eine Note aufzeigen, wird der Durchschnitt der übrigen Noten als Ersatz für diese Note(n) benutzt. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
 - 18.2.5 Berechnung der Ausführungswertung:
 - 18.2.5.1 Die Abzüge für schlechte Ausführung nach § 21.3 und zusätzliche Abzüge auf Ansage des Wettkampfleiters nach § 21.4 werden von der Höchstnote abgezogen (siehe § 16.4).
 - 18.2.5.2 Für alle vollständig beendete Durchgänge addieren die Kampfrichter 8,0 Punkte zu ihrer Wertung, um eine Note basierend auf einer Höchstnote von 10 Punkten zu zeigen. Für Durchgänge mit nur 1 (einem) Übungsteil addieren die Kampfrichter 6,0 Punkte.
 - 18.2.5.3 Die höchste und niedrigste Note der Haltungskampfrichter werden gestrichen und die verbleibenden drei Noten werden addiert, um die Ausführungswertung des Teilnehmers für den Durchgang zu ergeben (B+B+B).
 - 18.2.6 Berechnung der Schwierigkeitswertung:
 - 18.2.6.1 Die Schwierigkeitskampfrichter ermitteln den Schwierigkeitsgrad eines Durchgangs gemäß § 15, 16 und 18.1 und tragen ihn in die Wettkampfkarte ein.
 - 18.2.7 Ermittlung der Gesamtwertung eines Teilnehmers für einen Durchgang:
 - 18.2.7.1 Jeder Durchgang wird separat berechnet und je Durchgang der Schwierigkeitsgrad zur Ausführungswertung addiert.
 - 18.2.7.2 Die Protokollführer ermitteln die Gesamtwertung, indem sie die 3 (drei) B-Noten (Ausführung) und die A-Note (Schwierigkeit) addieren und gegebenenfalls einen Abzug nach § 6.6 und 12.2 vornehmen.
 - 18.2.8 Alle Wertungen werden auf 2 (zwei) Dezimalstellen gerundet. Diese Rundungen werden nur bei der Gesamtwertung eines Durchgangs des Teilnehmers vorgenommen.
 - 18.2.9 Der Chefprotokollführer muss die Gesamtwertung in der Ergebnisliste überprüfen.
 - 18.2.10 Der Wettkampfleiter ist für die Richtigkeit der Endergebnisse verantwortlich.

C. Wettkampfgericht

19. Wettkampfgericht

- 19.1 Zusammensetzung:
- | | | |
|--------|--------------------------------------|---|
| 19.1.1 | Wettkampfleiter | 1 |
| 19.1.2 | Haltungskampfrichter (Nr. 1-5) | 5 |
| 19.1.3 | Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 6-7) | 2 |
| 19.1.4 | Gesamt | 8 |
- 19.2 Die Kampfrichter Nr. 1-7 müssen unabhängig voneinander sitzen, 5 (fünf) Meter von der Seite des Doppel-Mini-Tramps entfernt.
- 19.3 Führt ein Kampfrichter seine Aufgaben nicht zufriedenstellend aus, muss er ersetzt werden. Diese Entscheidung trifft die Wettkampfkommision. Sollte es keine Wettkampfkommision geben, entscheidet der Wettkampfleiter (siehe Regel 7.8.1 der Technischen Vorschriften und § 11.2 der Wertungsbestimmungen).
- 19.3.1 Wird ein Haltungskampfrichter ersetzt, kann der Wettkampfleiter entscheiden, dass dessen Noten durch den Durchschnitt der verbleibenden Noten ersetzt werden sollen (siehe § 18.2.4).

20. Aufgaben des Wettkampfleiters

- 20.1 Kontrolle der Wettkampfanlagen
- 20.2 Durchführung der Kampfrichterbesprechung und der Probewertung, aber siehe Regel 7.9 der Technischen Vorschriften
- 20.3 Platzierung und Überwachung der Kampfrichter, Helfer und Protokollführer
- 20.4 Leitung des Wettkampfes
- 20.5 Einberufung des Wettkampfgerichtes
- 20.6 Entscheidung, ob eine Durchgangswiederholung gewährt wird (siehe § 5.4)
- 20.7 Entscheidung zur Wettkampfkleidung (siehe § 6)
- 20.8 Entscheidung, ob das Eingreifen eines Helfers der Sicherheitsstellung notwendig war (siehe Regel 5.3 der Technischen Vorschriften, Abschnitt 4)
- 20.9 Bestimmung der Höchstnote bei einem abgebrochenen Durchgang (siehe § 16)
- 20.10 Information an die Haltungskampfrichter über zusätzliche Abzüge (siehe § 21.3.2.2-21.3.2.6 und § 21.4)
- 20.11 Entscheidung, falls es ein Kampfrichter versäumt, seine Note sofort aufzuzeigen (siehe § 18.2.4)
- 20.12 Entscheidung über zusätzliche Abzüge nach § 6.6 und 12.2 und informieren der Protokollführer
- 20.13 Überwachung und Überprüfung aller Wertungen, Berechnungen und der Endergebnisse
- 20.14 Entscheidung vor dem Ende eines Durchganges über offensichtliche Ermittlungsfehler des Schwierigkeitsgrads oder Berechnungsfehler der Haltungswertungen, falls durch einen offiziellen Verbandsvertreter oder Kampfrichter angesprochen (siehe Kampfrichteranweisungen)

21. Aufgaben der Haltungskampfrichter (Nr. 1 -5)

- 21.1 Bewertung der Ausführung in einer Bandbreite von 0,0-0,5 Punkten nach § 21.3 und Niederschreiben der Abzüge auf dem dafür vorgesehenen Aufzeichnungsdokument
- 21.2 Subtrahieren ihrer Abzüge von der Höchstnote, die vom Wettkampfleiter festgelegt wurde (siehe § 16.4)
- 21.3 Abzüge für Ausführung
- 21.3.1 Mängel in Haltung, Gleichmäßigkeit der Höhe und

- Sprungbeherrschung bei jedem Übungsteil: 0,1-0,5 Punkte
- 21.3.2 Unsicherheit nach dem Abgangssprung (lediglich ein Abzug für den schwerwiegendsten Fehler):
- 21.3.2.1 Landung auf beiden Füßen, aber Unsicherheit und/oder kein Stillstehen für ungefähr drei Sekunden 0,1-0,2 Punkte
- oder** folgende Abzüge auf Anweisung des Wettkampfleiters:
- 21.3.2.2 Berühren der Landematte mit einer oder beiden Händen 0,2 Punkte
- 21.3.2.3 Landen außerhalb der Landezone 0,4 Punkte
- 21.3.2.4 Nach der Landung Fallen auf Knie oder Hände und Knie, Fallen auf Sitz, Bauch oder Rücken auf der Landefläche 0,4 Punkte
- 21.3.2.5 Hilfe durch eine Sicherheitsstellung nach der Landung 0,4 Punkte
- 21.3.2.6 Verlassen der Landefläche oder Berührung außerhalb der Landefläche mit irgendeinem Körperteil nach der Landung in der Landezone/-fläche oder Fallen gegen das Doppel-Mini-Tramp 0,5 Punkte
- 21.3.2.7 Der maximale Abzug bezüglich der Landung beträgt 0,5 Punkte.
- 21.4 Vornehmen der folgenden zusätzlichen Abzüge auf Anweisung des Wettkampfleiters:
- 21.4.1 Kein Beginn des ersten Übungsteils 20 Sekunden nach dem Signal des Wettkampfleiters, gemäß § 13.2 0,1 Punkte
- 21.4.2 Zurufe oder Zeichen irgendeiner Form an den Teilnehmer durch eigene Helfer der Sicherheitsstellung oder Trainer während des Durchgangs, für jedes Signal/jeden Zuruf 0,3 Punkte
- 21.4.3 Berühren der zentralen Strafzone in der Mitte des Trampolintuchs während eines Aufgangsprungs, Spotter oder Abgangssprungs, für jedes Berühren 0,1 Punkte
- 21.4.4 Berührung von etwas anderem als dem Trampolintuch während des Durchgangs 0,1 Punkte
- 21.4.5 Berühren mit einem Körperteil oder Fallen außerhalb der Landezone nach der Landung 0,1 Punkte

(Siehe auch Kampfrichteranweisungen)

22. Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 6-7)

- 22.1 Übernehmen der Wettkampfkarten vom Chefprotokollführer mindestens 2 (zwei) Stunden vor Wettkampfbeginn
- 22.2 Überprüfung der Übungsteile und Schwierigkeitsgrade, die auf den Wettkampfkarten eingetragen sind
- 22.3 Ermittlung des Schwierigkeitsgrads für jedes Übungsteil gemäß § 15, 16 und 18.1 und Eintragung in die Wettkampfkarte
- 22.4 Aufzeigen der Schwierigkeitswertung

FIG-Kampfrichteranweisungen

Trampolin

(gültig ab 1. Januar 2005)

TEIL 1 - REGELAUSLEGUNGEN

Hinweis: Diese Regelauslegungen wurden vom Technischen Komitee Trampolin der FIG als Leitfaden erstellt, um Klarstellungen zu schaffen. In Zweifelsfällen zu Regelauslegungen trifft der Wettkampfleiter die endgültige Entscheidung. Die Zeichnungen in Anlage III sind nur als Richtlinie zu sehen und sollten nicht wortgetreu verstanden werden.

Regelauslegungen allgemeingültig für Wertungsbestimmungen von Trampolin, Tumbling und Doppel-Mini-Tramp

1.2.2 Startgruppen

16 Aktive pro Startgruppe maximal, nach Möglichkeit 8 bis 12 Aktive pro Gruppe

6. Wettkampfkleidung

Haare sollten zusammengebunden, eng am Kopf getragen werden. Das Risiko für offen getragenes Haar trägt der Wettkämpfer selbst. Dieses kann zu einem Sicherheitsproblem werden und zudem zu einem Übungsabbruch nach den Wertungsbestimmungen Trampolin § 16.1.3 führen.

14. Anforderungen an die Körperhaltung

Grundsatzbetrachtung: Um über eine Körperposition (gehockt, gebückt oder gestreckt) während eines Übungsteils zu entscheiden, wird der Schwierigkeitskampfrichter eine Beurteilung über die einfachste eingenommene Körperposition während der mittleren Phase des Übungsteils vornehmen (gestreckt wird als schwierigste Position bewertet und gehockt als die einfachste). Bei Mehrfachsalti siehe auch § 15 dieser Regelauslegungen.

15. Wiederholung von Übungsteilen

Wird ein Übungsteil in verschiedenen Körperpositionen ausgeführt, sind zwei Faktoren in Betracht zu ziehen, um eine Entscheidung darüber zu treffen, ob eine Sprungwiederholung vorliegt - Anzahl und Zeitpunkt (Phase) der Schrauben- und Saltorotationen.

1. Schrauben von 0°-180°

Bis zu drei Positionen sind möglich, vorausgesetzt Saltorotation von mindestens 270°.
Beispiele:

3/4 Salto rückwärts (Schraube = 0° Salto = 270°)
→ 3 Positionen möglich

1/2 Schraube zum Stand (Schraube = 180° Salto = 90°)
→ 1 Position möglich

Babyfliffis (Schraube = 180° Salto = 450°)
→ 3 Positionen möglich

2. Schrauben von 360° oder mehr

Drei Positionen sind möglich, vorausgesetzt Saltorotation von mehr als 450°.
Beispiele:

Babyrudi (Schraube = 540° Salto = 450°)
→ 1 Position möglich

Schraubensalto (Schraube = 360° Salto = 360°)
→ 1 Position möglich

1/1 ein 1/1 aus (Schraube = 720° Salto = 720°)
→ 3 Positionen möglich

3. Mehrfachsalti

In Mehrfachsalti kann der Wettkämpfer nur eine Körperposition pro Übungsteil wählen: gehockt/puck oder gebückt oder gestreckt (mit Ausnahme für Tumbling, siehe § 14.2.1). Die Schwierigkeitskampfrichter beurteilen das Übungsteil anhand der einfachsten Körperposition, die der Wettkämpfer eingenommen hat. Zum Beispiel Triffis aus: Ist der erste Salto gehockt und der zweite gebückt, beurteilen die Schwierigkeitskampfrichter das Übungsteil als gehockt ausgeführt.

Anmerkung: Die gleichen Kriterien (Anzahl Schrauben- und Saltorotationen) gelten bei der Beurteilung von Körperpositionen im Synchronwettkampf. Da nur eine Körperposition für 1/2 Schraube vom Rücken zum Stand zugelassen ist, kann ein Synchronpaar 1/2 Schraube vom Rücken zum Stand in unterschiedlichen Körperpositionen ausführen, ohne dass dieses als Übungsabbruch zu bewerten ist. Bei einem Barani sind jedoch gemäß o. g. Kriterien unterschiedliche Körperpositionen möglich und daher müssen beide Synchronpartner gleiche Körperpositionen ausführen, da sonst auf unterschiedliche Übungsteile entschieden würde und die Übung als abgebrochen gilt (siehe § 16.1.6 Trampolin).

4. Schrauben in unterschiedlichen Phasen eines Saltos

- Bei Saltos mit 540° Rotation oder weniger ist nur eine Phase erkennbar und ein Übungsteil wird als Sprungwiederholung gewertet, wenn es nicht den o. g. Kriterien hinsichtlich unterschiedlicher Körperpositionen entspricht.
- Bei Salti mit 630°-900° sind zwei Phasen erkennbar, früh und spät, und diese werden ermittelt, indem man die Gesamtsaltodrehung mittig in zwei Hälften teilt.
- Bei Salti mit mehr als 900° entspricht die Anzahl der Phasen der Anzahl von Saltorotationen, d. h. eine Phase für jede vollendete 360° Saltorotation.

Beispiele:

Babyfliffis, 450°	1 Phase
2/1 Salto rückwärts, 720°	2 Phasen
3/1 Salto rückwärts, 1080°	3 Phasen, 0-360°, 360-720° und 720-1080°

17. Landung auf beiden Füßen

Landung auf beiden Füßen meint auf den Fußsohlen.

Sollte ein Wettkämpfer bei der Landung mit den Füßen das Tuch, die Bahn, die Zone, die Fläche berühren, aber niemals annähernd eine aufrechte Körperposition mit seinem Oberkörper erreichen können und sich auf seinen Händen abstützen müssen, um aus dieser Bewegung nicht nach vorn zu fallen oder sogar nach vorn bzw. auf Hände/Knie fällt, so wird dieses Übungsteil nicht gewertet. Es gibt keine zusätzlichen Abzüge für das Fallen.

Gleichermaßen wird verfahren, wenn ein Salto zu viel Rotation hat und der Oberkörper nicht in der aufrechten Körperposition zum Halten kommt, auch wenn eine Fußberührung vor dem Fall in Sitz oder Rücken usw. erfolgt.

18.1 Schwierigkeitsgrad

Sollte es zu einem Meinungsunterschied zwischen den Schwierigkeitskampfrichtern kommen, trifft der Wettkampfleiter die Entscheidung.

20.14/ Aufgaben des Wettkampfleiters

20.15 Im Falle eines offensichtlichen Rechenfehlers bei Ausführungsnoten oder Schwierigkeitsgraden kann ein Kampfrichter, Wettkämpfer, Trainer oder anderer Offizieller, der diesen Fehler bemerkt, den Wettkampfleiter vor Abschluss des Durchgangs in freundlicher, professioneller Art ansprechen, um dem Wettkampfleiter eine Klärung dieser Angelegenheit vor Beginn des nächsten Durchgangs zu ermöglichen.

21.3.1 Bewertung der Ausführung

(Haltung, Gleichmäßigkeit der Höhe und Sprungbeherrschung bei jedem Übungsteil)
0,0-0,5 Punkte

- Position der Arme 0,0-0,2 Punkte
- Position der Beine 0,0-0,3 Punkte
- Position des Oberkörpers 0,0-0,4 Punkte
- Sprunghöhenverlust 0,0-0,3 Punkte
- Öffnung des Saltos 0,0-0,3 Punkte
- Wandern 0,0-0,3 Punkte

Anmerkung: In keinem Fall darf der Abzug für Ausführungsmängel mehr als 0,5 Punkte je Übungsteil betragen.

Regelauslegungen für Wertungsbestimmungen Trampolin

Allgemeines

Nur Übungsteile, die auf beiden Füßen, im Sitz, auf Bauch oder Rücken landen, werden anerkannt.

16.1.1 Landung auf einem Fuß

Das Übungsteil, welches auf einem Fuß gelandet wird, wird nicht als Übungsteil gewertet und die Übung ist mit dieser Landung abgebrochen. Diese Regel gilt lediglich für Doppelberührungen bei Fußlandungen. Sollten während einer Bauch- oder Rückenlandung die Füße zeitversetzt das Tuch berühren, führt dieses nicht zu einem Übungsabbruch.

21.3.2 Unsicherheit bei oder nach dem letzten Übungsteil

Sollte ein Wettkämpfer nicht still stehen bleiben und das Tuch innerhalb von drei Sekunden nach der letzten Landung verlassen, entscheidet der Wettkampfleiter, ob es sich um eine Unsicherheit handelt (Abzug 0,6-1,0 Punkte) oder lediglich um eine Unachtsamkeit (Abzug 0,2 Punkte). Im Falle eines Übungsabbruchs fallen die Abzüge für Unsicherheit nach Beendigung des Springens an (Übungsteil oder gestreckter Nachsprung).

24.3.3 Keine gleiche Ausführung des Übungsendes nach dem 10. Übungsteil (Nachsprung oder Stehen bleiben)

Sollte ein Wettkämpfer zum vollständigen sofortigen Stehen kommen, während sein Partner nur teilweise stoppt, führt dieses nicht zu einem Verstoß dieser Regel, solange dieses nicht als gestreckter Nachsprung gemäß § 17.5 bewertet wird.

Regelauslegungen für Wertungsbestimmungen Doppel-Mini-Tramp

Generelle Definition der Aufsprung- und Absprunghöhe: Als Aufsprunghöhe wird der Bereich des Tuchs vor der Strafzone definiert. Die Absprung-/Spotterfläche ist der Bereich des Tuchs hinter der Strafzone.

5.1, 5.2 Aufsprung, Spotter, Absprung und 16.1.8

- Ein gestreckter Aufsprung oder Fußsprung muss von der Aufsprunghöhe abgesprungen werden und in der Absprung-/Spotterfläche landen.
- Der Spotter muss in der Absprung-/Spotterfläche abgesprungen werden und auch dort landen.
- Falls einer dieser (Aufgangssprung oder Spotter) nicht in der richtigen Fläche, wie oben beschrieben, ausgeführt wird, ist dieser Durchgang ungültig (Wertung 0).
- Ein Abgangssprung, der nicht nach einem Aufsprung oder Spotter geturnt wird, ist ungültig.

Beispiel: Aufgangs- oder Spottersprünge, die von und auf die korrekten Flächen geturnt werden, sind in jedem Fall als Übungsteil zu bewerten, unabhängig, was mit dem nachfolgenden Abgangssprung passiert (z. B. Wiederlanden auf dem DMT, Nichtlanden mit beiden Füßen in der Landefläche, Strecksprung).

16.1.6 Berühren des Doppel-Mini-Tramp

Aufgrund der geringen Breite des Doppel-Mini-Tramp-Tuchs ist es möglich, dass ein Wettkämpfer etwas anderes als das Tuch mit Teilen seines Körpers berührt, obwohl seine Füße, wie gefordert, im Tuch landen - § 21.4.4 kommt zur Anwendung. In jedem Fall führt eine Landung eines Teils des Fußes außerhalb des Tuchs (Rahmen, Abdeckung etc.) zu einem Übungsabbruch gemäß § 16.1.6.

21.4.5 Beispiele:

- Falls ein Wettkämpfer auf beiden Füßen in der Landezone landet und Schritte macht, nehmen die Haltungskampfrichter Abzüge nach § 21.3.2.1 vor. Sollte einer oder beide Füße den Bereich außerhalb der Landezone berühren, wird ein zusätzlicher Abzug von 0,1 Punkten gemäß § 21.4.5 vorgenommen.
- Sollte ein Wettkämpfer nach seiner Landung auf den Füßen auf den Rücken fallen, werden die Haltungskampfrichter gemäß § 21.3.2.4 abziehen. Falls durch den Fall auch der Bereich außerhalb der Landezone berührt wird, erfolgt ein zusätzlicher Abzug von 0,1 Punkten nach § 21.4.5.
- Landet ein Wettkämpfer einen Abgangssprung mit einem oder beiden Füßen außerhalb der Landezone, erfolgt ein Abzug gemäß § 21.3.2.3. Sollte der Wettkämpfer nach dieser Landung die Landematte berühren oder fällt auf sie, erfolgt ein zusätzlicher Abzug von 0,1 Punkten gemäß § 21.4.5.
- In keinem Fall darf ein Abzug für Landungsfehler 0,5 Punkte überschreiten.

ANLAGE I

FIG Terminologie

Back	Backward somersault Salto rückwärts
Front	Front somersault Salto vorwärts
Ball out	Forward somersault from the back Salto vorwärts aus dem Rücken
Cody	Backward somersault from the front Salto rückwärts aus der Bauchlage
Fliffis	Any double somersault with twist Jeder Doppelsalto mit Schraube
Triffis	Any triple somersault with twist Jeder Dreifachsalto mit Schraube
Quadriffis	Any quadruple somersault with twist Jeder Vierfachsalto mit Schraube
In	Indicates that the number of twists shown are performed in the first part of the element Schrauben im ersten Teil des Übungsteils
Out	Indicates that the number of twists shown are performed in the last part of the element Schrauben im letzten Teil des Übungsteils
Middle	Indicates that the numbers of twists shown are performed in the middle part of the element Schrauben im mittleren Teil des Übungsteils
Barani	Forward somersault with 1/2 twist Salto vorwärts mit 1/2 Schraube
Half	Half twist performed in a double somersault (see below) Halbe Schraube in Doppelsalto
Full	A back somersault with 1/1 twist Salto rückwärts mit 1/1 Schraube
Double full	A back somersault with 2/1 twists Salto rückwärts mit 2/1 Schrauben
Triple full	A back somersault with 3/1 twists Salto rückwärts mit 3/1 Schrauben
Rudolph (Rudi)	A front somersault with 1 1/2 twists Salto vorwärts mit 1 1/2 Schrauben
Randolph (Randi)	A front somersault with 2 1/2 twists Salto vorwärts mit 2 1/2 Schrauben
Adolph	A front somersault with 3 1/2 twists Salto vorwärts mit 3 1/2 Schrauben

Beispiele:

<u>Anzahl Salti</u>	<u>Anzahl Schrauben</u>	<u>Verteilung</u>	<u>Terminologie</u>
3	1/2	Out	Half out Triffis
2	1/2 + 1/2	In & Out	Half in Half out
3	1 + 1/2	Middle & Out Full	Middle Half out
2	1/2 + 1 1/2	In & Out	Half in Rudi out

ANLAGE II

FIG Numerisches System

Obwohl das Technische Komitee Trampolin der FIG die traditionellen Bezeichnungen gemäß Anlage I erhalten möchte, möchten manche Nationen möglicherweise das nachstehend beschriebene numerische System zum Ausfüllen der Wettkampfkarten benutzen.

- Die erste Ziffer beschreibt die Anzahl der Saltorotationen in Vierteln (1/4).
- Die folgenden Ziffern beschreiben die Verteilung und Anzahl der Schrauben in jedem Salto.
- Die Körperposition des Übungsteils wird am Ende beschrieben, mit Benutzung eines ‚o‘ oder ohne Bezeichnung für gehockt, ‚<‘ für gebückt und ‚/‘ für gestreckt.

Übungsteil:	1/4 Salti	1/2 Schrauben	Position	Wert
Triffis, gehockt	12	-- 1		1,6
1/2 ein 1 1/2 aus, gebückt	8	1 3	<	1,6
1/1 ein 1/2 aus, gestreckt	8	2 1	/	1,5
1/2 ein 1 1/2 aus, gehockt	8	1 3		1,4
Doppelsalto rück, gehockt	8	--		1,0
1/2 aus, gehockt	8	- 1		1,1
Rudi	4	3		0,8
Doppelschraube	4	4		0,9
1/2 ein 1 3/4 rück, gehockt	7	1		0,9
Fliffis aus vom Rücken, gebückt	9	- 1	<	1,4

Pflichtübungen gültig ab 01. 07. 2007

Im Folgenden bedeutet (frei) = frei wählbare Ausführung (a / b / c). Die gewählte Ausführung muss jedoch vor Übungsbeginn in geeigneter Weise

(in der Regel durch Eintrag in die Wettkampf-Karte bzw. wie vom Veranstalter / der Ausschreibung festgelegt) vom Aktiven festgelegt werden und im Wettkampf dann entsprechend geturnt werden.

Pflichtübung L 1			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Sitzsprung	0,0 Punkte	0 0 S
2	Sprung in den Stand	0,0 Punkte	0 0
3	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
4	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
5	½ Standsprungschraube	0,1 Punkte	0 1
		0,1 Punkte	

Pflichtübung L 2			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Sitzsprung	0,0 Punkte	0 0 S
2	Sprung in den Stand	0,0 Punkte	0 0
3	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
4	Sitzsprung	0,0 Punkte	0 0 S
5	½ Schraube in den Stand	0,1 Punkte	0 1
6	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
7	½ Standsprungschraube	0,1 Punkte	0 1
		0,2 Punkte	

Pflichtübung L 3			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Sitzsprung	0,0 Punkte	0 0 S
2	Sprung in den Stand	0,0 Punkte	0 0
3	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
4	½ Schraube in den Sitz	0,1 Punkte	0 1 S
5	½ Schraube in den Stand	0,1 Punkte	0 1
6	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
7	Sitzsprung	0,0 Punkte	0 0 S
8	½ Schraube in den Sitz	0,1 Punkte	0 1 S
9	Sprung in den Stand	0,0 Punkte	0 0
10	½ Standsprungschraube	0,1 Punkte	0 1
		0,4 Punkte	

Pflichtübung L 4			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Rückensprung	0,1 Punkte	1 0 R
2	Sprung in den Stand	0,1 Punkte	1 0
3	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
4	½ Schraube in den Sitz	0,1 Punkte	0 1 S
5	½ Schraube in den Stand	0,1 Punkte	0 1
6	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
7	Sitzsprung	0,0 Punkte	0 0 S
8	½ Schraube in den Sitz	0,1 Punkte	0 1 S
9	Sprung in den Stand	0,0 Punkte	0 0
10	Bücksprung	0,0 Punkte	0 0 <
		0,5 Punkte	

Pflichtübung L 5			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Bücksprung	0,0 Punkte	0 0 <
2	½ Schraube in den Sitz	0,1 Punkte	0 1 S
3	½ Schraube in den Stand	0,1 Punkte	0 1
4	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
5	Rückensprung	0,1 Punkte	1 0 R
6	½ Schraube in den Stand	0,2 Punkte	1 1
7	Sitzsprung	0,0 Punkte	0 0 S
8	Sprung in den Stand	0,0 Punkte	0 0
9	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
10	Salto rückwärts c	0,5 Punkte	4 0 °
		1,0 Punkte	

Pflichtübung L 6			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Salto rückwärts c	0,5 Punkte	4 0 °
2	½ Schraube in den Sitz	0,1 Punkte	0 1 S
3	½ Schraube in den Stand	0,1 Punkte	0 1
4	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
5	Rückensprung	0,1 Punkte	1 0 R
6	½ Schraube in den Stand	0,2 Punkte	1 1
7	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
8	½ Standsprungschraube	0,1 Punkte	0 1
9	Bücksprung	0,0 Punkte	0 0 <
10	Salto rückwärts b	0,6 Punkte	4 0 <
		1,7 Punkte	

Pflichtübung L 7			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Salto rückwärts b	0,6 Punkte	4 0 <
2	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
3	Salto rückwärts c in den Sitz	0,5 Punkte	4 0 ° S
4	½ Schraube in den Sitz	0,1 Punkte	0 1 S
5	Sprung in den Stand	0,0 Punkte	0 0
6	Bauchsprung	0,1 Punkte	1 0 B
7	Sprung in den Stand	0,1 Punkte	1 0
8	½ Standsprungschraube	0,1 Punkte	0 1
9	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
10	Salto vorwärts b	0,6 Punkte	4 0 <
		2,1 Punkte	

Pflichtübung L 8			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	½ Schraube in die Bauchlage	0,2 Punkte	1 1 B
2	Sprung in den Stand	0,1 Punkte	1 0
3	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
4	Salto rückwärts c in den Sitz	0,5 Punkte	4 0 ° S
5	½ Schraube in den Stand	0,1 Punkte	0 1
6	Bücksprung	0,0 Punkte	0 0 <
7	Salto rückwärts b	0,6 Punkte	4 0 <
8	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
9	Salto rückwärts c	0,5 Punkte	4 0 °
10	Barani (frei)	0,6 Punkte	4 1 °/</I
		2,6 Punkte	

Pflichtübung L 9

Die folgenden Sprünge müssen in einer 10-teiligen Übung in beliebiger Reihenfolge enthalten sein:
Es müssen 10 verschiedene Sprünge sein.
Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch muss die Übung eine Mindestschwierigkeit von 3,4 Punkten haben.

Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Cody c	0,6 Punkte	5 0 °
2	Salto rückwärts c	0,5 Punkte	4 0 °
3	Salto rückwärts b	0,6 Punkte	4 0 <
4	Salto rückwärts a	0,6 Punkte	4 0
5	Barani (frei)	0,6 Punkte	4 1 °/<

Pflichtübung L 10

Die folgenden Sprünge müssen in einer 10-teiligen Übung in beliebiger Reihenfolge enthalten sein:
Es müssen 10 verschiedene Sprünge sein.
Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch muss die Übung eine Mindestschwierigkeit von 4,0 Punkten haben.

Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Cody c	0,6 Punkte	5 0 °
2	Babyfliffis c	0,7 Punkte	5 1 °
3	Salto rückwärts b	0,6 Punkte	4 0 <
4	Salto rückwärts a	0,6 Punkte	4 0
5	Barani a	0,6 Punkte	4 1

Pflichtübung M 5

Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	¾ Salto rückwärts a	0,3 Punkte	3 0 B
2	Sprung in den Stand	0,1 Punkte	1 0
3	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
4	Salto rückwärts c	0,5 Punkte	4 0 °
5	Barani (frei)	0,6 Punkte	4 1 °/<
6	Bücksprung	0,0 Punkte	0 0 <
7	Salto rückwärts b	0,6 Punkte	4 0 <
8	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
9	Salto rückwärts c i. d. Rücken	0,6 Punkte	5 0 ° R
10	½ Schraube in den Stand	0,2 Punkte	1 1
		2,9 Punkte	

Pflichtübung M 6

Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	¾ Salto rückwärts a	0,3 Punkte	3 0 B
2	Sprung in den Stand	0,1 Punkte	1 0
3	Salto rückwärts c	0,5 Punkte	4 0 °
4	Barani a	0,6 Punkte	4 1
5	Salto rückwärts a	0,6 Punkte	4 0
6	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
7	Salto rückwärts c in den Sitz	0,5 Punkte	4 0 ° S
8	Sprung in den Stand	0,0 Punkte	0 0
9	¾ Salto vorwärts a	0,3 Punkte	3 0 R
10	½ Schraube in den Stand	0,2 Punkte	1 1
		3,1 Punkte	

Pflichtübung M 7			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	¾ Salto rückwärts a	0,3 Punkte	3 0 B
2	Cody c	0,6 Punkte	5 0 °
3	Grätschwinkelsprung	0,0 Punkte	0 0 V
4	Salto rückwärts b	0,6 Punkte	4 0 <
5	Barani a	0,6 Punkte	4 1
6	Salto rückwärts a	0,6 Punkte	4 0
7	Hocksprung	0,0 Punkte	0 0 °
8	Salto rückwärts c	0,5 Punkte	4 0 °
9	¾ Salto vorwärts a	0,3 Punkte	3 0 R
10	Babyfliffis c	0,7 Punkte	5 1 °
		4,2 Punkte	

Pflichtübung M 8			
<p>Die folgenden Sprünge müssen in einer 10-teiligen Übung in beliebiger Reihenfolge enthalten sein: Es müssen 10 verschiedene Sprünge sein. Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch darf maximal ein Übungsteil weniger als 270° Saltorotation aufweisen.</p>			
Sprung	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
1	Schraubensalto	0,7 Punkte	4 2
2	Babyfliffis b	0,7 Punkte	5 1 <
3	Cody (frei)	0,6/0,7 Punkte	5 0 °/<
4	Salto rückwärts a	0,6 Punkte	4 0
5	¾ Salto rückwärts (frei)	0,3 Punkte	3 0 °/< B

Pflichtübung M 9
Zehn verschiedene Übungsteile, mindestens 9 davon mit mindestens 270° Saltorotation
Folgende 4 zusätzlichen Bedingungen müssen in unterschiedlichen Sprüngen erfüllt werden und mit einem Sternchen auf der Wettkampfkarte markiert werden:
1. Ein Sprung in die Bauch- oder Rückenlage
2. Ein Sprung aus dem Bauch oder Rücken in Kombination mit Bedingung 1
3. Ein Doppelsalto vorwärts oder rückwärts mit oder ohne Schrauben
4. Ein Sprung mit mindestens 540° Schraubenrotation

Pflichtübung M 10
Zehn verschiedene Übungsteile, jedes mit einem Minimum von 270° Saltorotation
Zwei (2) Übungsteile, welche auf der Wettkampfkarte mit einem Sternchen markiert werden, gehen mit ihrem Schwierigkeitsgrad zusätzlich in die Pflichtendwertung ein.
Keiner dieser beiden Sprünge darf in der 1. Kürübung wiederholt werden, ansonsten zählt der Schwierigkeitsgrad des wiederholten Sprunges nicht.

Numerisches System

Das numerische System erklärt sich ziemlich einfach:

Die erste Zahl gibt die Anzahl der viertel Saltorotationen an.

Die zweite Zahl die Anzahl der halben Schrauben im ersten Salto.

Die dritte Zahl die Anzahl der halben Schrauben im zweiten Salto (sollte ein zweiter vorhanden sein) ...

Hinter dieser Zahlenfolge kommt bei Fußsprüngen und Übungsteilen mit mindestens 270° Saltorotation ein Zeichen für die Position:

Ein (V) für den Grätschwinkelsprung,

ein Kreis (°) für die C- oder Puckposition,

eine Eckige Klammer auf (<) für die B-Position,


























ein Schrägstrich (/) für die A-Position.

DTB: Im Anschluss ein S für das Landen im Sitz, ein R für das Landen im Rücken und ein B für das Landen im Bauch.

Ohne Saltorotation			Aus der Rückenlage			Aus der Bauchlage		
Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
Stand sprung	0	0 0 /	Stand	0,1	1 0 /	Stand	0,1	1 0 /
Hock sprung	0	0 0 °	½ Schraube z. Stand	0,2	1 1 /	½ Stand	0,2	1 1 /
Grätschwinkelsprung	0	0 0 V	1 Schraube z. Stand	0,3	1 2 /	1 Schraube z. Stand	0,3	1 2 /
Bücksprung	0	0 0 <	¾ Salto rückwärts c z. Stand c	0,3	3 0 °	Cody z. Bauch c	0,5	4 0 ° B
½ Standsprungschraube	0,1	0 1 /	¾ Salto rückwärts c z. Stand b	0,3	3 0 <	Cody c	0,6	5 0 °
1 Standsprungschraube	0,2	0 2 /	¾ Salto rückwärts c z. Stand a	0,3	3 0 /	Cody b	0,7	5 0 <
1 ½ Standsprungschrauben	0,3	0 3 /	Salto vorwärts z. Rücken c	0,5	4 0 ° R	Cody a	0,7	5 0 /
2 Standsprungschrauben	0,4	0 4 /	Salto vorwärts z. Rücken b	0,6	4 0 < R	¾ Salto vorwärts c z. Stand c	0,3	3 0 °
2 ½ Standsprungschrauben	0,5	0 5 /	Baby- Fliffis c	0,7	5 1 °	Schraubencody a	0,8	5 2 /
Sitz sprung	0	0 0 / S	Baby- Fliffis b	0,7	5 1 <	Doppelcody c	1,1	9 0 0 °
½ Schraube z. Sitz	0,1	0 1 / S	Baby- Fliffis a	0,7	5 1 /	Doppelcody b	1,3	9 0 0 <
½ Schraube z. Stand	0,1	0 1 /	Baby- Rudi	0,9	5 3 /	½ ein- ½ aus Doppelcody c	1,3	9 1 1 °
1 Schraube z. Sitz	0,2	0 2 / S	Baby- Randi	1,1	5 5 /			
1 Schraube z. Stand	0,2	0 2 /	Doppelsalto vorwärts z. Rücken c	1	8 0 0 ° R			
			Doppelsalto vorwärts z. Rücken b	1,2	8 0 0 < R			
			Fliffis aus c	1,2	9 0 1 °			
			Fliffis aus b	1,4	9 0 1 <			
			Fliffis- Rudi aus c	1,4	9 0 3 °			
			Fliffis- Rudi aus b	1,6	9 0 3 <			
			Voll- ein- ½ aus aus c	1,4	9 2 1 °			
			Dreifachsalto vorwärts z. Rücken c	1,5	12 0 0 0 ° R			

Von den Füßen vorwärts								
Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol
Bauchsprung	0,1	1 0 / B	Voll- ein- halb- aus c	1,3	8 2 1 °	Salto rückwärts b z. Sitz	0,6	4 0 < S
½ Schraube zum Rücken	0,2	1 1 / R	Voll- ein- halb- aus b	1,5	8 2 1 <	Salto rückwärts a z. Sitz	0,6	4 0 / S
¾ Salto vorwärts a	0,3	3 0 / R	Voll- ein- halb- aus a	1,5	8 2 1 /	Schraubensalto	0,7	4 2 /
½ ein ¾ Salto vorwärts c	0,4	3 1 ° B	Voll- ein- Rudi- aus c	1,5	8 2 3 °	Doppelschraubensalto	0,9	4 4 /
½ ein ¾ Salto vorwärts b	0,4	3 1 < B	Voll- ein- Rudi- aus a	1,7	8 2 3 /	Dreifachschraubensalto	1,1	4 6 /
½ ein ¾ Salto vorwärts a	0,4	3 1 / B	2 ¾ Salto vorwärts c	1,3	11 0 0 0 °	Salto rückwärts c z. Rücken	0,6	5 0 ° R
Voll ein ¾ Salto a	0,5	3 2 / R	2 ¾ Salto vorwärts b	1,5	11 0 0 0 <	1 ¾ Salto rückwärts c	0,8	7 0 0 ° B
Salto vorwärts c	0,5	4 0 °	Triffis c	1,6	12 0 0 1 °	1 ¾ Salto rückwärts b	0,9	7 0 0 < B
Salto vorwärts b	0,6	4 0 <	Triffis b	1,8	12 0 0 1 <	½ ein 1 ¾ c	0,9	7 1 0 ° R
Salto vorwärts a	0,6	4 0 /	Triffis- Rudi c	1,8	12 0 0 3 °	½ ein 1 ¾ b	0,9	7 1 0 < R
Salto vorwärts c z. Sitz	0,5	4 0 ° S	Triffis- Rudi b	2	12 0 0 3 <	Doppelsalto rückwärts c	1	8 0 0 °
Salto vorwärts b z. Sitz	0,6	4 0 < S	Voll- ein- ½- aus Triffis c	1,8	12 2 0 1 °	Doppelsalto rückwärts b	1,2	8 0 0 <
Barani c	0,6	4 1 °	Voll- ein- voll- mitte- ½ aus Triffis c	2	12 2 2 1 °	Doppelsalto rückwärts a	1,2	8 0 0 /
Barani b	0,6	4 1 <	Triffis- Randy c	2	12 0 0 5 °	½ ein- ½ aus c	1,2	8 1 1 °
Barani a	0,6	4 1 /	Von den Füßen rückwärts			½ ein- ½ aus b	1,4	8 1 1 <
Salto vorwärts c z. Bauch	0,6	5 0 ° B	Übungsteil	Schwierigkeit	Symbol	½ ein- Rudy- aus c	1,4	8 1 3 °
Salto vorwärts b z. Bauch	0,7	5 0 < B	Rückensprung	0,1	1 0 / R	½ ein- Rudy- aus b	1,6	8 1 3 <
Rudi	0,8	4 3 /	½ Schraube z. Bauch	0,2	1 1 / B	Doppelsalto voll- aus c	1,2	8 0 2 °
Randi	1	4 5 /	1 Schraube z. Rücken	0,3	1 2 / R	Doppelsalto voll- aus b	1,4	8 0 2 <
1 ¾ Salto vorwärts c	0,8	7 0 0 ° R	¾ Salto rückwärts c	0,3	3 0 ° B	Doppelsalto voll- aus a	1,4	8 0 2 /
1 ¾ Salto vorwärts b	0,9	7 0 0 < R	¾ Salto rückwärts b	0,3	3 0 < B	Doppel- aus c	1,4	8 0 4 °
½ ein 1 ¾ Salto vorwärts c	0,9	7 1 0 ° B	¾ Salto rückwärts a	0,3	3 0 / B	Doppel- aus b	1,6	8 0 4 <
½ ein 1 ¾ Salto vorwärts b	0,9	7 1 0 < B	½ ein- ¾ Salto rückwärts c	0,4	3 1 ° R	Voll- ein- Doppelsalto c	1,2	8 2 0 °
Voll- ein 1 ¾ Salto vorwärts c	1	7 2 0 ° R	½ ein- ¾ Salto rückwärts b	0,4	3 1 < R	Voll- ein-Doppelsalto b	1,4	8 2 0 <
Voll- ein 1 ¾ Salto vorwärts b	1	7 2 0 < R	½ ein- ¾ Salto rückwärts a	0,4	3 1 / R	Voll- ein Salto a	1,4	8 2 0 /
Fliffis aus c	1,1	8 0 1 °	½ ein Salto rückwärts c	0,6	4 1 °	Voll- ein- voll- aus c	1,4	8 2 2 °
Fliffis aus b	1,3	8 0 1 <	½ ein Salto rückwärts b	0,6	4 1 <	Voll- ein- voll- aus a	1,6	8 2 2 /
Fliffis- Rudi c	1,3	8 0 3 °	½ ein Salto rückwärts z. Bauch c	0,6	5 1 ° B	Voll- ein- doppel- aus c	1,6	8 2 4 °
Fliffis- Rudi b	1,5	8 0 3 <	½ ein Salto rückwärts z. Bauch b	0,6	5 1 < B	Voll- ein- doppel- aus a	1,8	8 2 4 /
Fliffis- Randi c	1,5	8 0 5 °	Salto rückwärts c	0,5	4 0 °	3-fach Salto rückwärts c	1,5	12 0 0 0 °
Fliffis- Randi b	1,7	8 0 5 <	Salto rückwärts b	0,6	4 0 <	3-fach Salto rückwärts b	1,7	12 0 0 0 <
Fliffis ein c	1,1	8 1 0 °	Salto rückwärts a	0,6	4 0 /	½ ein- ½ aus- Triffis c	1,7	12 1 0 1 °
Fliffis ein b	1,3	8 1 0 <	Salto rückwärts c z. Sitz	0,5	4 0 ° S	½ ein- ½ aus- Triffis b	1,9	12 1 0 1 <

ANLAGE III

DEDUCTIONS	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
LEGS						
Bending of the legs						
Position of the legs (1)						
Position of the legs (2)						
FEET						
Pointing of the feet/toes						
ARMS						
Bending of the arms						
Position of the arms						
HEAD						
Position of the head						
STRAIGHT POSITION						
Bending of the body Somersaults with & without twist						

DEDUCTIONS	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
PIKE POSITION						
Angle upper body/thighs Elements without twist						
Multiple somersaults with twist						
Position of the hands						
Vertical jumps Straddle jump						
TUCK POSITION						
Angle upper body/thighs Elements without twist						
Multiple somersaults with twist (puck position)						
Knees apart						
Position of the arms/hands						

DEDUCTIONS	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
OPENINGS						
Openings of somersaults						
LANDINGS						
Bending of the legs						
INSECURITY						
Travelling on the bed						
LOSS OF HEIGHT						
Take-off from feet						
Take-offs from front, back and seat landings						
SYNCHRONISATION						
Difference in landing between the two gymnasts						