

# KUNSTTURNEN MÄNNER



## WERTUNGSVORSCHRIFTEN 2025-2028

Genehmigt durch das Exekutivkomitee der FIG, Februar 2024  
Veröffentlicht am 3. Juli 2024

**Inoffizielle deutsche Übersetzung**

durch den Kampfrichterausschuss männlich des DTB im November, Dezember 2024

# Judging Support System

3D Sensing / AI x Gymnastics



**Fujitsu Limited**

<https://www.fujitsu.com/global/themes/data-driven/judging-support-system/>



**FUJITSU**

## DANKSAGUNG

Präsident	Arturs MICKEVICS	LAT
1. Vizepräsident	Jeff THOMSOM	CAN
2. Vizepräsident	Andrew THOMBS	GBR
Mitglied	Yoon Soo HAN	KOR
Mitglied	Julio MARCOS FELIPE	ESP
Mitglied	Butch ZUNICH	USA
Athletenvertreter	Aljaz PEGAN	SLO

Ausgestaltung und Layout      Geschäftsstelle der FIG

## ABKÜRZUNGEN

TK	-	Technisches Komitee Kunstturnen Männer	MTC (Men's Tech. Committee)
OS	-	Olympische Spiele	OG (Olympic Games)
TR	-	Technische Regularien	FIG Technical Regulations
CdP	-	Code de Pointage	CoP, Code of Points
BO	-	Boden	FX (floor exercise)
PP	-	Pauschenpferd	PH (pommel horse)
RI	-	Ringe	SR (still rings)
SP	-	Sprung	VT (vault)
BA	-	Barren	PB (parallel bars)
RE	-	Reck	HB (high bar)
D-Wert	-	Schwierigkeitswert(igkeiten) A, B, C, D etc...	DV (difficult value)
D-Note	-	Inhaltsnote einer Übung	D- / difficulty score
E-Note	-	Ausführungsnote	E-/ execution score
CV	-	Verbindungsbonus/-bonifikationen	CV (connection value)
EG	-	Elementgruppe	EG (element group)
NA	-	Nichtanerkennung	NR (non-recognition)
nA	-	neutraler Abzug	ND (neutral deduction(s))
		Haupt-, Kontrollkampfgericht o. a. Wettkampf-, Kampfrichtereinsatzleitung	SJ (superior jury)
		Schiedsgericht	JoA (jury of appeal)
		Gerätebeauftragter, Supervisor am Gerät	AS (apparatus supervisor)

DANKSAGUNG .....	3
ABKÜRZUNGEN.....	3

## **KAPITEL I – Bestimmungen die Wettkampfbeteiligten betreffend ..... 6**

Abschnitt 1 - Zielsetzung .....	6
Artikel 1 .....	6
Abschnitt 2 - Regeln für Turner .....	6
Artikel 2.1 Rechte der Turner .....	6
Artikel 2.2 Verantwortlichkeiten des Turners.....	7
Artikel 2.3 Pflichten des Turners.....	7
Artikel 2.4 Verstöße.....	8
Artikel 2.5 Eid der Turner.....	9
Abschnitt 3 - Regeln für Trainer.....	9
Artikel 3.1 Rechte der Trainer.....	9
Artikel 3.2 Pflichten der Trainer.....	10
Artikel 3.3 Strafen – Verhalten des Trainers.....	10
Artikel 3.4 Einsprüche.....	11
Artikel 3.5 Eid der Trainer*innen.....	11
Abschnitt 4 - Regelungen für das Technische Komitee .....	11
Artikel 4.1 Der Präsident des TK .....	11
Artikel 4.2 Die Mitglieder des TK (Technisches Komitee Männer).....	11
Abschnitt 5 - Regeln und Struktur der Kampfgerichte.....	12
Artikel 5.1 Verantwortlichkeiten .....	12
Artikel 5.2 Rechte der Kampfrichter .....	12
Artikel 5.3 Zusammensetzung der Kampfgerichte.....	12
Artikel 5.4 Aufgaben der Kampfgerichte .....	13
Artikel 5.5 Aufgaben der Zeitnehmer, Linienrichter und Sekretäre.....	13
Artikel 5.6 Sitzordnung .....	14
Artikel 5.7 Eid der Kampfrichter (FIG TR 7.12.1).....	14
Artikel 5.8 Benennung neuer Elemente im MAG.....	14

## **KAPITEL II – Auswertung von Wettkampfübungen ..... 15**

Abschnitt 6 - Bewertung der Wettkampfübungen .....	15
Artikel 6.1 Allgemeine Regeln.....	15
Artikel 6.2 Bestimmung der Endnote.....	15
Artikel 6.3 Zu kurze Übungen .....	16
Abschnitt 7 - Regelungen für die D-Note.....	17
Artikel 7.1 Schwierigkeitswert .....	17
Artikel 7.2 Anforderungen an die Elementgruppen und den Abgang.....	17
Artikel 7.3 Verbindungsbonus .....	17
Artikel 7.4 Bewertung durch das D-Kampfgericht .....	17
Artikel 7.5 Wiederholung.....	18
Artikel 7.6 Bewertung durch das D-Kampfgericht .....	18
Abschnitt 8 - Regelungen für die E-Note .....	19
Artikel 8.1 Beschreibung der Übungsausführung .....	19

Artikel 8.2 Berechnung der Abzüge durch das E-Kampfgericht .....	19
Artikel 8.3 Anweisungen für den Turner.....	19
Abschnitt 9 - Technische Richtlinien.....	19
Artikel 9.1 Bewertung durch das E-Kampfgericht.....	19
Artikel 9.2 Bestimmung von Ausführungs- und technischen Fehlern.....	19
Artikel 9.3 Anforderungen an den Übungsaufbau.....	22
Artikel 9.4 Abzüge des E-Kampfgerichts.....	23

## **KAPITEL III – Geräte ..... 25**

<b>Abschnitt 10 Boden.....</b>	<b>26</b>
Artikel 10.1 Übungsbeschreibung.....	27
Artikel 10.2 Inhalt und Aufbau einer Übung.....	27
Artikel 10.3 Spezifische Abzüge am Boden.....	29
<b>Abschnitt 11 Pauschenpferd.....</b>	<b>30</b>
Artikel 11.1: Übungsbeschreibung.....	31
Artikel 11.2: Inhalt und Aufbau einer Übung.....	31
Artikel 11.3 Spezifische Abzüge am Pauschenpferd.....	37
<b>Abschnitt 12 Ringe.....</b>	<b>38</b>
Artikel 12.1 Übungsbeschreibung.....	39
Artikel 12.2 Inhalt und Aufbau einer Übung.....	39
Artikel 12.3 Spezifische Abzüge an den Ringen.....	42
<b>Abschnitt 13 Sprung.....</b>	<b>43</b>
Artikel 13.1 Beschreibung des Sprungs.....	44
Artikel 13.2 Inhalt und Beschreibung.....	44
Artikel 13.3 Tabelle der spezifischen Fehler und Abzüge am Sprung.....	46
<b>Abschnitt 14 Barren.....</b>	<b>47</b>
Artikel 14.1 Übungsbeschreibung.....	48
Artikel 14.2 Inhalt und Aufbau einer Übung.....	48
Artikel 14.3 Spezifische Abzüge am Barren.....	51
<b>Abschnitt 15 Reck.....</b>	<b>52</b>
Artikel 15.1 Übungsbeschreibung.....	53
Artikel 15.2 Inhalt und Aufbau einer Übung.....	53
Artikel 15.3 Spezifische Abzüge am Reck.....	56

## **KAPITEL IV – Anhänge..... 57**

Anhang A.....	58
Weitere Erläuterungen und Interpretationen.....	58
Zusatzinfos (nur in der deutschen Übersetzung).....	60

# BESTIMMUNGEN DIE WETTKAMPFBETEILIGTEN BETREFFEND

## Abschnitt 1 - Zielsetzung

### Artikel 1

Der Hauptzweck der Wertungsvorschriften ist:

1. Ein objektives Mittel zur Bewertung des Turnens auf allen Ebenen der regionalen, nationalen und internationalen Wettkämpfe zur Verfügung zu stellen.
2. Die Bewertung in den vier Phasen der offiziellen Wettkämpfe der FIG zu vereinheitlichen: Qualifikation, Mannschaftsfinale, Mehrkampffinale, Gerätefinale.
3. Sicherzustellen, dass der beste Turner in jeglichem Wettkampf ermittelt wird.
4. Die Turner und Trainer bei der Zusammensetzung der Übung zu unterstützen.
5. Informationen über andere technische Informationen und Regeln zur Verfügung zu stellen, die regelmäßig bei Wettkämpfen von Kampfrichtern, Trainern und Turnern benötigt werden.

## Abschnitt 2 - Regeln für Turner

### Artikel 2.1 Rechte der Turner

#### Allgemein

Der Turner hat das Recht:

- a) auf eine korrekte, faire und den Bestimmungen der Wertungsvorschriften entsprechende Bewertung seiner Übungen,
- b) auf schriftliche Information über den Schwierigkeitsgrad der von ihm eingereichten neuen Sprünge oder Elemente innerhalb einer angemessenen Frist vor Wettkampfbeginn,
- c) auf die unverzügliche Anzeige seiner Note nach Beendigung ihrer Übung oder im Einklang mit den für den konkreten Wettkampf geltenden Bestimmungen
- d) auf Wiederholung der gesamten Übung mit Genehmigung der Superior Jury , wenn die Übung ohne sein Verschulden oder außerhalb seiner Verantwortung unterbrochen wurde
- e) die Wettkampfhalle aus persönlichen Gründen kurz zu verlassen und dass eine solche Anfrage vom Präsident der Superior Jury nicht ohne triftigen Grund verwehrt wird.  
ANMERKUNG: Der Wettkampf darf durch die Abwesenheit nicht verzögert werden.
- f) durch seinen Delegationsleiter eine korrekte Ergebnisliste mit allen von ihm im Wettkampf erzielten Noten zu erhalten.

#### Geräte

Der Turner hat das Recht:

- a) auf identische Geräte und Matten, die den Bestimmungen und Normen der FIG für offizielle Wettkämpfe entsprechen, in den Trainings- und Aufwärmhallen sowie in der Wettkampfhalle,
- b) Zur Verwendung von der verpflichtenden zusätzlichen 10 cm dicken weichen Matten (sogenannte „Happy-Landing-Matten“) auf den vorhandenen Grundlandematten (20 cm) an Ringe, Sprung und Reck.
- c) Von einem Trainer oder Turner in die hängende Position für den Beginn seiner Übung an den Ringen und am Reck gehoben zu werden.
- d) Anwesenheit eines Helfers an den Ringen und am Reck
- e) Sich nach einem Sturz vom Gerät in der zulässigen Zeit auszuruhen oder zu erholen.
- f) Mit seinem Trainer in der zulässigen Zeit nach einem Sturz vom Gerät und zwischen dem ersten und zweiten Sprung zu sprechen.
- g) Die Erlaubnis zu beantragen, die Reckstange wegen seiner Körpergröße zu erhöhen.
- h) Die gesamte Übung (nur Ringe oder Reck) ohne Abzug am Ende des Durchganges mit Genehmigung des D-Kampfgerichts zu wiederholen, wenn der Turner ein erheblich zerrissenes Riemchen zeigt, das einen Sturz oder eine Unterbrechung der Übung verursacht hat.

## Einturnen

### In Qualifikationen, Mehrkampffinale, Mannschaftsfinale und Gerätefinale.

Jeder teilnehmende Turner (einschließlich Ersatz für verletzte Turner) hat Anspruch auf eine 50-sekündige Aufwärmphase unmittelbar vor seiner Übung auf dem Podium an allen Geräten gemäß den Technischen Regularien, die diesen Wettbewerb regeln.

#### HINWEISE:

- In den Qualifikationen oder im Mannschaftsfinale kann jede FOP-akkreditierte Person aus der Föderation der Turner bei der Vorbereitung eines Geräts vor einer Übung (während des Aufwärmens und des Wettkampfs) assistieren. Im Mehrkampf- oder Gerätefinale dürfen maximal drei Personen (der teilnehmende Turner, der Trainer und eine weitere FOP-akkreditierte Person) auf dem Podium sein, um das Gerät vorzubereiten.
- Das Ende der Aufwärmphase wird durch ein hörbares Signal angezeigt. Wenn ein Turner in unmittelbarer Vorbereitung ist zu springen oder sich noch am Gerät befindet, darf er das begonnene Element oder die Sequenz abschließen. Nach der Aufwärmphase oder während der „Wettkampfpause“ darf das Gerät vorbereitet, aber nicht benutzt werden.
- Die Zeitmessung für alle Übungen (Beginn der Übung und Übungsdauer) erfolgt in 1-Sekunden-Schritten.
- Der D1-Kampfrichter wird ein auffälliges Signal (bei offiziellen FIG-Wettbewerben ein grünes Licht) 30 Sekunden vor dem erwarteten Beginn der Übung geben.
- In der Qualifikation und im Mannschaftsfinale gehört die gesamte Aufwärmzeit dem Team. Das Team muss selbst auf die verstrichene Zeit achten, damit sich jeder Turner während der Aufwärmphase einturnen kann.
- In gemischten Gruppen wird die Aufwärmzeit jedem Turner persönlich zugesprochen. Die Reihenfolge des Aufwärmens sollte dieselbe sein wie die Reihenfolge im Wettkampf.

## Artikel 2.2 Verantwortlichkeiten des Turners

Der Turner ist verantwortlich,

- a) den Code de Pointage zu kennen und sich entsprechend zu verhalten.
- b) spätestens 24 Stunden vor dem Podiumstraining eine schriftliche Anfrage an den Präsidenten der Superior Jury/Wettkampfleitung zu stellen oder durch seinen Trainer stellen zu lassen, um die Schwierigkeit eines neuen Elements zu bewerten.
- c) spätestens 24 Stunden vor dem Podiumstraining eine schriftliche Anfrage an den Präsidenten der Superior Jury zu stellen oder durch seinen Trainer stellen zu lassen, um das Reck zu erhöhen; oder solche Anfragen gemäß den Technischen Regularien zu stellen, die diesen Wettbewerb regeln.

## Artikel 2.3 Pflichten des Turners

### Grundsätzliches

Pflicht des Turners ist es,

- a) den Beginn und das Ende seiner Übung durch Heben eines oder beider Arme dem D1-Kampfrichter anzuzeigen.
- b) die Übung innerhalb von 30 Sekunden nach dem grünen Licht oder Signal des D1-Kampfrichters (an allen Geräten) zu beginnen.
- c) innerhalb von 30 Sekunden nach einem Sturz seine Übung fortzusetzen (die Zeit beginnt, wenn der Turner nach dem Sturz auf den Füßen steht). In dieser Zeit kann sich der Turner erholen, neu Magnesia nehmen, mit seinem Trainer beraten und wieder ans Gerät gehen. Wenn ein Turner absichtlich liegen bleibt, um zu vermeiden, dass die 30 Sekunden beginnen (sich ausruhen, Riemchen anpassen, Magnesia vom Trainer erhalten, den Wettbewerb ohne Rechtfertigung verzögern usw.), kann die folgende Regel aus Artikel 2.4.e angewendet werden: „Anderes undiszipliniertes oder ausfallendes Verhalten - 0,3 Punkte vom Endergebnis durch den D1- Kampfrichter.“
- d) das Podium unmittelbar nach Abschluss seiner Übung zu verlassen.
- e) es zu unterlassen, die Höhe eines Geräts zu ändern, es sei denn, es wurde eine Genehmigung erteilt.
- f) es zu unterlassen, mit aktiven Kampfrichtern während des Wettkampfes zu sprechen.
- g) es zu unterlassen, den Wettbewerb zu verzögern, zu lange auf dem Podium zu bleiben, nach Abschluss seiner Übung wieder auf das Podium zu steigen und anderweitig seine Rechte zu missbrauchen oder die Rechte anderer Teilnehmer zu verletzen.
- h) es zu unterlassen, jegliches andere undiszipliniertes oder ausfallendes Verhalten zu zeigen oder die Rechte anderer Teilnehmer zu verletzen (z.B. das Markieren des Bodenbelags mit Magnesium, das Beschädigen von Geräteoberflächen oder -teilen während der Vorbereitung seiner Übung oder das Entfernen von Federn des Sprungbrettes, das Besprühen des Pauschenpferds oder Sprungtisches mit Wasser oder anderen Substanzen. Diese Verstöße werden als gerätebezogene Verstöße behandelt und als große Fehler mit 0,5 Punkten abgezogen.)
- i) die Superior Jury zu benachrichtigen, wenn es eine Notwendigkeit gibt den Wettkampfbereich zu verlassen. Der Wettbewerb darf durch seine Abwesenheit nicht verzögert werden.
- j) die zusätzlichen Matten (für die Landung) während der gesamten Übung in Position zu belassen.
- k) an der jeweiligen Siegerehrung teilzunehmen, gekleidet gemäß dem FIG-Protokoll.

## Wettkampfkleidung

- Turner müssen lange Turnhosen und Socken am Pauschenpferd, den Ringen, am Barren und am Reck tragen. Lange Turnhosen, Socken und/oder Turnschlappchen in schwarz oder dunkleren Blau-, Braun- oder Grünschattierungen sind nicht erlaubt.
- Sie haben die Möglichkeit am Boden und am Sprung kurze Hosen mit oder ohne Socken oder lange Turnhosen mit Socken zu tragen.
- Das Tragen eines Turntrikots ist an allen Geräten obligatorisch.
- Sie haben die Möglichkeit, Turnschlappchen und/oder Socken zu tragen.
- Sie müssen die von dem Organisationskomitee bereitgestellte Startnummer tragen.
- Sie müssen eine nationale Identifikation oder ein Emblem auf ihrem Trikot gemäß den aktuellsten FIG-Regeln für Wettkampfkleidung und Werbung tragen.
- Sie dürfen nur die Logos, Werbung und Sponsorenkennzeichnungen tragen, die in den aktuellsten FIG-Regeln für Wettkampfkleidung und Werbung erlaubt sind.
- Die Wettkampfkleidung muss für Mitglieder derselben Mannschaft in den Qualifikationen und Mannschaftsfinalwettbewerben identisch sein. In den Qualifikationen dürfen einzelne Turner derselben Föderation (ohne Mannschaft) unterschiedliche Wettkampfkleidungen tragen.
- Turner müssen darauf verzichten Kompressionsärmel während des Wettkampfes zu tragen. Riemchen, Körper- und Handgelenkbandagen sind erlaubt; sie müssen sicher befestigt, in gutem Zustand sein und sollten nicht von der Übung ablenken. Hautfarbene Bandagen werden empfohlen.

## Artikel 2.4 Verstöße

- Die normale Strafe für Verstöße gegen die in Artikel 2 und 3 dargestellten Regeln und Erwartungen sind mittlere Fehler (-0,30 Punkte) für Verhaltensverstöße und große Fehler (-0,50 Punkte) für gerätebezogene Verstöße.
- Es gibt weitere Möglichkeiten für Strafen, diese sind unten aufgeführt.
- Sofern nicht anders angegeben, werden diese Strafen vom D1-Kampfrichter auf das Endergebnis für die jeweilige Übung angewendet.
- In extremen Fällen kann der Turner oder Trainer zusätzlich zur festgelegten Strafe aus der Wettkampfhalle ausgeschlossen werden.
- Verstöße und die damit verbundenen Strafen sind:

### Artikel 2.4.1 Tabelle der Verstöße und Strafen

Verstöße	
Abzug durch den Präsidenten des HKG nach Information durch das D-KG	
Verstoß	Strafe
verhaltensbezogene Verstöße	
Alle Verstöße hinsichtlich der Bekleidung (Art. 2.3)	<b>-0,30</b> von der Endnote (einmal pro Wettkampf). Abgezogen durch den Präsidenten der Superior Jury.
Nichtbeachten der offiziellen Einturnzeit	<b>-0,30</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter.
Nicht An- bzw. Abmelden beim D1-Kampfrichter vor bzw. nach der Übung	<b>-0,30</b> (jedes Mal) von der Endnote durch den D1-Kampfrichter.
Überschreiten von 30 Sek. vor Beginn der Übung	<b>-0,30</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter.
Überschreiten von 60 Sek. vor Beginn der Übung	Die Übung ist beendet.
Überschreiten von 30 Sek. nach einem Sturz vor dem Fortführen der Übung	<b>-0,30</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter.
Überschreiten von 60 Sek. nach einem Sturz vor dem Fortführen der Übung	Die Übung ist beendet.
Wiederbetreten des Podiums nach Beendigung der Übung	<b>-0,30</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter.
Anderes undiszipliniertes oder ausfallendes Verhalten	<b>-0,30</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter.



gerätebezogene Verstöße	
Unerlaubte Anwesenheit eines Helfers	<b>-0,50</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter.
Unerlaubter Gebrauch von Magnesia und /oder Beschädigung von Geräten inkl. Besprühen von Geräten (außer Barren)	<b>-0,50</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter
Unerlaubte Nutzung von zusätzlichen Matten oder Nichtgebrauch, wo vorgeschrieben	<b>-0,50</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter
Lageveränderung der Zusatzmatten während der Übung	<b>-0,50</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter
Höhenveränderung am Gerät ohne Erlaubnis	<b>-0,50</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter
Neuordnung oder Entfernen von Sprungfedern am Sprungbrett	<b>-0,50</b> von der Endnote durch den D1-Kampfrichter
andere individuelle Verstöße	
Verlassen des Wettkampfbereiches ohne Erlaubnis, Nichtrückkehr und Nichtabschluss des Wettkampfes	Disqualifikation vom Wettkampf (durch Superior Jury)
Fernbleiben von der Siegerehrung	Ergebnis und Bewertung wird annulliert, sowohl für das Team als auch für den Turner (durch Superior Jury)
Übungsbeginn ohne vorheriges Signal oder grünes Licht	Endnote = 0 Punkte.
Mannschaftsverstöße	
Falsche Reihenfolge der Mannschaftsturner am Gerät	<b>-1,00</b> von der Gesamtnote des Teams an diesem Gerät. Abgezogen durch den Präsidenten der Superior Jury.
Nichtbeachten der offiziellen Einturnzeit	<b>-1,00</b> von der Gesamtnote des Teams für jeden Verstoß. Abgezogen durch den Präsidenten der Superior Jury.
Verstöße gegen die Bekleidungsvorschriften im Mannschaftswettbewerb	<b>-1,00</b> von der Gesamtnote des Teams, einmal pro Wettkampf. Abgezogen durch den Präsidenten der Superior Jury.

### Artikel 2.5 Eid der Turner

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

## Abschnitt 3 - Regeln für Trainer

### Artikel 3.1 Rechte der Trainer

Der Trainer hat das Recht,

- den Turner oder das Team unter seiner Betreuung bei der Einreichung schriftlicher Anträge im Zusammenhang mit der Erhöhung der Geräte und der Bewertung eines neuen Sprungs oder Elements zu unterstützen.
- den Turner oder das Team unter seiner Betreuung während der Einturnphase an allen Geräten auf dem Podium zu unterstützen.
- dem Turner oder Team bei der Vorbereitung der Geräte für den Wettkampf zu helfen. Die Vorbereitung eines Geräts kann von Trainern für die kommende Rotation nach Beendigung der letzten Übung in der aktuellen Rotation und der Veröffentlichung der letzten Wertung am entsprechenden Gerät durchgeführt werden.
- den Turner in die hängende Position an den Ringen und am Reck zu heben.
- auch nach dem Aufleuchten des grünen Lichts auf dem Podium anwesend zu sein, um das Sprungbrett vom Barren zu entfernen.
- an den Ringen und am Reck aus Sicherheitsgründen während der Übung anwesend zu sein.
- den Turner während der 30 Sekunden nach einem Sturz an allen Geräten und zwischen dem ersten und zweiten Sprung zu unterstützen und zu beraten.
- die Wertung seiner Turner unmittelbar nach der Übung bzw. in Übereinstimmung mit den spezifischen Regeln des jeweiligen Wettkampfes angezeigt zu bekommen
- an allen Geräten anwesend zu sein, um im Falle von Verletzungen oder Defekten an den Geräten zu helfen.
- Einspruch bei der Superior Jury einzulegen bezüglich der Bewertung des Inhalts der Übung des Turners (siehe Art. 3.4).
- bei der Superior Jury eine Überprüfung der Zeit- und Linienabzüge zu beantragen.

## Artikel 3.2 Pflichten der Trainer

Der Trainer hat die Pflicht,

- den Code de Pointage zu kennen und sich entsprechend verhalten.
- die Wettkampfreihenfolge und andere erforderliche Informationen gemäß der Wertungsvorschriften und/ oder den FIG-Technischen Regularien, die diesen Wettbewerb regeln, einhalten.
- es zu unterlassen, die Höhe eines Geräts zu ändern oder Federn vom Sprungbrett hinzuzufügen, zu ändern oder zu entfernen.
- es zu unterlassen, den Wettkampf zu verzögern, die Sicht der Kampfrichter zu behindern und die Rechte anderer Teilnehmer zu missbrauchen oder zu beeinträchtigen.
- es zu unterlassen, während der Übung mit dem Turner zu sprechen oder auf andere Weise zu unterstützen (Signale geben, rufen, anfeuern oder ähnliches).
- es zu unterlassen, während des Wettkampfes mit aktiven Kampfrichtern und/ oder anderen Personen außerhalb des Wettkampfbereichs zu sprechen (Ausnahme: Teamarzt, Delegationsleiter).
- jegliches undiszipliniertes oder ausfallendes Verhalten zu unterlassen.
- sich während des gesamten Wettkampfs und der Siegerehrung fair und sportlich zu verhalten.

**HINWEIS:** Siehe Abzüge für Verstöße und unsportliches Verhalten.

Anzahl der Trainer, die in der Wettkampffläche / Field of Play (FOP) erlaubt sind	
Qualifikation und Mannschaftsfinale	
komplette Mannschaften	1 o. 2 Trainer
Einzelturner	1 Trainer
Mehrkampf- und Gerätefinale	
je Turner	1 Trainer

## Artikel 3.3 Strafen – Verhalten des Trainers

durch den Präsidenten der Superior Jury	für offizielle und registrierte FIG-Wettkämpfe
<b>Verhalten des Trainers ohne direkten Einfluss auf das Ergebnis/Leistung des Turners/Teams</b>	
Unsportliches Verhalten (gilt für alle Phasen des Wettkampfes):	Erstes Mal: Gelbe Karte für den Trainer (Verwarnung).
	Zweites Mal: Rote Karte für den Trainer und Ausschluss des Trainers vom Wettbewerb.*
Sonstiges grobes, undiszipliniertes und ausfallendes Verhalten (gilt für alle Phasen des Wettkampfes)	Sofortige rote Karte für den Trainer und Ausschluss des Trainers aus dem Wettbewerb.*
<b>Verhalten des Trainers mit direktem Einfluss auf das Ergebnis/die Leistung des Turners/Teams</b>	
Unsportliches Verhalten, z.B. unentschuldigte Verzögerung oder Unterbrechung des Wettkampfes, das Sprechen mit aktiven Kampfrichtern während des Wettkampfes (außer dem D1-Kampfrichter, nur bei erlaubten Einsprüchen), das direkte Sprechen mit dem Turner durch Signale, Rufe (Anfeuerungsrufe) oder ähnliches während der Übung	Beim ersten Mal: Abzug von <b>-0,50</b> Punkten (vom Turner/Team beim Wettkampf) und Gelbe Karte für den Trainer (Verwarnung), falls der Trainer mit aktiven Kampfrichtern spricht.
	Beim ersten Mal: Abzug von <b>-1,00</b> Punkten (vom Turner/Team beim Wettkampf) und Gelbe Karte für den Trainer (Verwarnung), falls der Trainer aggressiv mit den aktiven Kampfrichtern spricht.
	Beim zweiten Mal: Abzug von <b>-1,00</b> Punkten (vom Turner/Team beim Wettkampf), Rote Karte für den Trainer und Ausschluss des Trainers vom Wettbewerb.*
Sonstiges grobes, undiszipliniertes und missbräuchliches Verhalten, z.B. die Anwesenheit unbefugter Personen auf der Wettkampffläche.	Abzug von <b>-1,00</b> Punkt (vom Turner/Team beim Wettkampf), sofortige Rote Karte für den Trainer und Ausschluss des Trainers vom Wettbewerb.*

### Hinweis:

Wenn einer der beiden Trainer eines Teams von der Wettkampffläche ausgeschlossen wird, ist es möglich, diesen Trainer während des gesamten Wettkampfes **einmal** durch einen anderen Trainer zu ersetzen.

Verstoß = Gelbe Karte.

Verstoß = Rote Karte, der Trainer wird vom restlichen Wettkampf ausgeschlossen.

\*Falls es nur einen Trainer gibt, bleibt dieser im Wettkampf, wird aber von der Akkreditierung bei der nächsten Weltmeisterschaft oder den Olympischen Spielen ausgeschlossen.

### Artikel 3.4 Einsprüche

Siehe FIG TR (FIG-Technische Regularien).

### Artikel 3.5 Eid der Trainer\*innen

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

## Abschnitt 4 - Regelungen für das Technische Komitee

### Artikel 4.1 Der Präsident des TK

Der **Präsident des Technischen Komitees Männer** oder sein Vertreter wird als Präsident der Superior Jury fungieren. Seine Verantwortlichkeiten und die der Superior Jury umfassen:

- a) Die gesamte technische Leitung des Wettkampfs gemäß den in den FIG-Technischen Regularien festgelegten Regeln.
- b) Alle Kampfrichtersitzungen und -einweisungen einberufen und leiten.
- c) Die Bestimmungen der Kampfrichtervorschriften anwenden, die für diesen Wettkampf gelten.
- d) Mit Anfragen zur Bewertung neuer Elemente, zur Erhöhung der Reckhöhe, zum Verlassen des Wettkampfbereichs und anderen Problemen umgehen, die auftreten können. Solche Entscheidungen werden normalerweise vom Technischen Komitee Männer der FIG getroffen.
- e) Sicherstellen, dass der veröffentlichte Zeitplan eingehalten wird.
- f) Die Arbeit der Supervisoren der Geräte zu kontrollieren und bei Bedarf einzugreifen, falls es als notwendig erachtet wird. Außer im Falle eines Einspruchs, oder der Überprüfung von Zeit- oder Linienabzügen ist in der Regel keine Änderung der Wertung erlaubt, nachdem diese auf der Anzeigetafel veröffentlicht wurde.
- g) Einsprüche gemäß den hier beschriebenen Verfahren bearbeiten.
- h) In Zusammenarbeit mit den Mitgliedern der Superior Jury über Verwarnung oder Austausch von allen in den Wertungsvorgang eingebundenen Personen zu entscheiden, wenn ihnen unzufriedenstellende Arbeit oder ein Verstoß gegen den Kampfrichtereid vorgeworfen werden kann.
- i) Eine allgemeine Videoanalyse mit dem TK (nach dem Wettkampf) durchzuführen, um Bewertungsfehler festzustellen und die Ergebnisse der Bewertung der Kampfrichter an die GEF (Gymnastics Ethics Foundation) Disziplinarkommission zu übermitteln.
- j) Die Kontrolle der Geräte nach den Normen und Bestimmungen der FIG zu überwachen.
- k) In besonderen Umständen einen Kampfrichter für den Wettkampf zu nominieren.
- l) Dem Exekutivkomitee der FIG einen Bericht vorzulegen, der dem Generalsekretär der FIG schnellstmöglich, spätestens innerhalb von 30 Tagen nach dem Wettkampf, zugestellt wird, mit folgendem Inhalt:
  - Allgemeine Bemerkungen über den Wettkampf und besondere Vorkommnisse, sowie Schlussfolgerungen und Empfehlungen für die Zukunft;
  - Detaillierte Analyse der Arbeit der Kampfrichterinnen (innerhalb von drei Monaten), einschließlich Vorschlägen zur Belobigung der besten Kampfrichter und zu Sanktionen gegen Kampfrichter im Falle von unzureichender Leistung
  - Detaillierte Liste aller Einsprüche (Notenänderungen vor und nach ihrer Veröffentlichung)
  - Technische Analyse der Noten der D-Kampferichte.

### Artikel 4.2 Die Mitglieder des TK (Technisches Komitee Männer)

In allen Wettkampfphasen gehören die TK-Mitglieder oder ihre Stellvertreter der Superior Jury an und fungieren als Supervisoren der Geräte. Zu ihren Aufgaben gehört es,

- a) sich an der Leitung der Kampfrichterbesprechungen und –einweisungen zu beteiligen und die Kampfrichter für eine korrekte Arbeit an den Geräten vorzubereiten.
- b) die Regeln für die Kampfrichter gerecht, konsistent und den aktuellen Regeln und Kriterien entsprechend anzuwenden.
- c) den gesamten Übungsinhalt in Symbolschrift festzuhalten;
- d) die D- und E- Note (Kontrollnote) zu errechnen, um die Arbeit des D- und E-Kampferichts zu kontrollieren.
- e) die gesamte Bewertung und die Endnote jeder Übung zu kontrollieren.
- f) die in den Trainings-, Aufwärm- und Wettkampfhallen benutzten Geräte nach den Normen und Bestimmungen der FIG zu prüfen.

## Abschnitt 5 - Regeln und Struktur der Kampfgerichte

### Artikel 5.1 Verantwortlichkeiten

Jeder Kampfrichter ist vollständig und allein verantwortlich für seine Noten. Alle Mitglieder der Kampfgerichte an den Geräten haben die Verantwortung dafür zu tragen, dass:

- a) sie gründliche Kenntnisse besitzen über:
  - das Technische Reglement der FIG
  - den Code de Pointage
  - die FIG Regularien für Kampfrichter
  - alle anderen technischen Informationen, die notwendig sind, um ihren Pflichten während des Wettkampfes nachgehen zu können,
- b) sie umfangreiche Kenntnisse im zeitgemäßen Turnen besitzen und die Intention, den Zweck, die Interpretation und Anwendung jeder Regel verstehen,
- c) sie an den Kampfrichtersitzungen vor dem jeweiligen Wettkampf teilnehmen (über unvermeidbare Ausnahmen entscheidet das TK im gegebenen Fall),
- d) sie alle organisatorischen und kampfrichterbezogenen Anweisungen, die von den zuständigen Organen erteilt werden, befolgen (z.B. Einführung in die Wertungseingabe),
- e) Anwesenheit beim Podiumstraining ist nicht verpflichtend, sofern es nicht in den Wettkampfbestimmungen festgelegt ist
- f) sie gründlich für alle Geräte vorbereitet sind,
- g) sie in der Lage sind, die unterschiedlichen praktischen Verpflichtungen zu erfüllen, was folgendes beinhaltet:
  - korrektes Ausfüllen aller erforderlichen Wertungszettel
  - Benutzen jeglicher notwendigen Computergeräte
  - Unterstützen eines reibungslosen Wettkampfablaufs
- h) sie gut vorbereitet, ausgeruht und pünktlich, spätestens eine Stunde vor Wettkampfbeginn oder entsprechend den konkreten Angaben im Arbeitsplan erscheinen,
- i) sie die von der FIG vorgeschriebene Wettkampfkleidung aus dunkelblauem Anzug, weißem Hemd mit Krawatte tragen, außer bei Wettkämpfen, bei denen die Kleidung durch das Organisationskomitee gestellt wird.

**Während des Wettkampfes** müssen die Kampfrichter

- a) sich jederzeit professionell verhalten und ein Beispiel für Unparteilichkeit sein
- b) die Pflichten, wie sie in Art. 5.4. dargelegt sind, erfüllen,
- c) jede Übung präzise, konsistent, schnell, objektiv und gerecht bewerten
- d) ihre persönlichen Wertungen aufzeichnen,
- e) auf dem ihnen zugewiesenen Platz verbleiben (außer die Zustimmung des D1 Kampfrichters liegt vor) und Kontakt oder Diskussionen mit Turnern, Trainern, Delegationsleitern oder anderen Kampfrichtern zu unterlassen.

Strafen für unangebrachte Wertungen oder unangebrachtes Verhalten eines Kampfrichters wird auf Grundlage der aktuellen FIG Regularien für Kampfrichter und/oder der FIG TR für den konkreten Wettkampf geahndet.

### Artikel 5.2 Rechte der Kampfrichter

Für den Fall, dass der Gerätesupervisor tätig wird, hat der Kampfrichter das Recht, seine Wertung zu erklären und einer Änderung zuzustimmen (oder nicht).

Für den Fall, dass eine Einigung nicht erreicht werden kann, kann der Kampfrichter durch das Hauptkampfgericht überstimmt werden, er ist dann entsprechend zu informieren.

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

- a) bei der Superior Jury im Falle einer Entscheidung des Supervisors des Geräts oder
- b) bei der Jury of Appeal im Falle einer Entscheidung der Superior Jury.

### Artikel 5.3 Zusammensetzung der Kampfgerichte

#### Artikel 5.3.1 Das Kampfgericht

Im Rahmen offizieller FIG Wettkämpfe, Weltmeisterschaften und Olympische Spiele, bestehen die Kampfgerichte aus einem D-Kampfgericht (Schwierigkeit) und einem E-Kampfgericht (Ausführung).

- Die D-Kampfrichter werden vom TK nach den gültigen FIG Regeln ausgelost und ernannt.
- Die E-Kampfrichter und zusätzliche Positionen werden im Einklang mit den gültigen FIG Technischen Regularien oder der FIG Kampfrichterregeln, die für den konkreten Wettkampf gelten, unter der Aufsicht des TK ausgelost.
- Die Struktur der Kampfgerichte sollte für die verschiedenen Wettkämpfe wie folgt aussehen:

WM und OS	andere Wettkämpfe
<u>9 Kampfrichter:</u> 2 D-Kampfrichter 7 E-Kampfrichter	entsprechend der FIG General Judges' Rules

### **Artikel 5.3.2 Linienrichter und Zeitnehmer**

- Zwei (2) Linienrichter am Boden
- Ein (1) Linienrichter am Sprung
- Ein (1) Zeitnehmer am Boden

Für andere internationale, nationale und regionale Wettkämpfe sind abweichende Regelungen möglich.

## **Artikel 5.4 Aufgaben der Kampfgerichte**

### **Artikel 5.4.1 Aufgaben des D-Kampfgerichts**

- Die Kampfrichter im D-Kampfgericht erfassen den gesamten Inhalt der Übung in Symbolschrift, bewerten unvoreingenommen und unabhängig voneinander und legen dann gemeinsam die D-Note fest. Sie dürfen miteinander diskutieren.
- Das D-Kampfgericht gibt die D-Note in den Computer ein.
- Die D-Note (Inhalt) der Übung enthält:
  - Wert der Elemente entsprechend der gültigen Elementeliste
  - Verbindungswert entsprechend den gerätespezifischen Regeln
  - Anzahl und Wert der gezeigten erforderlichen Elementgruppen

#### **Aufgaben der D1-Kampfrichter:**

Sie

- fungieren als Bindeglied zwischen dem Kampfgericht am Gerät und dem Gerätesupervisor. Der Gerätesupervisor wird, wenn nötig, mit der Superior Jury Verbindung aufnehmen.
- koordinieren die Arbeit der Linienrichter und Zeitnehmer und Sekretäre.
- stellen den ordnungsgemäßen Ablauf am Gerät sicher, einschließlich der Einturnzeit.
- sind verantwortlich für die Anzeige des grünen Lichts oder einem anderen vergleichbaren Signal, um dem Turner zu signalisieren, dass er innerhalb von 30 Sekunden seine Übung beginnen muss.
- überprüfen, dass die neutralen Abzüge für Zeit, Linie, fehlerhaftes Benehmen erfolgen, bevor die Endnote angezeigt wird.
- stellen sicher, dass der korrekte Abzug für zu kurze Übungen vorgenommen wird
- stellen sicher, dass die folgenden Abzüge korrekt vorgenommen werden:
  - fehlendes An- bzw. Abmelden vor bzw. nach der Übung
  - Vorliegen eines ungültigen Sprunges („0“)
  - Hilfestellung während des Sprunges, der Übung und des Abganges

#### **Aufgaben des D-Kampfgerichts nach dem Wettkampf:**

Das D-Kampfgericht muss dem TK-Präsidenten, gemäß den Anweisungen, einen Bericht mit folgenden Informationen einreichen:

- eine Liste mit Verstößen und fraglichen Entscheidungen, versehen mit Namen und Startnummer der jeweils betreffenden Turners
- Den Inhalt aller Übungen dem Präsidenten des Technischen Komitee der Männer sowie dem jeweiligen Gerätesupervisor in der Superior Jury innerhalb von zwei Wochen nach dem Wettkampf in einer der offiziellen FIG-Sprachen übermitteln.

### **Artikel 5.4.2 Aufgaben des E-Kampfgerichtes**

Die E-Kampfrichter müssen

- die Übungen aufmerksam beobachten, die Fehler einstufen und die entsprechenden Abzüge unvoreingenommen und unabhängig voneinander und ohne Rücksprache mit den anderen Kampfrichtern vornehmen.
- Abzüge verzeichnen für:
  - allgemeine Fehler
  - technische, kompositorische Fehler
  - Positionsfehler (Winkelabweichungen)
- den Wertungszettel ausfüllen, ihn mit lesbarer Unterschrift abzeichnen oder ihre Abzüge in den Computer eingeben.
- dazu in der Lage sein, ihre persönlichen Übungsmitschriften vorzulegen.

## **Artikel 5.5 Aufgaben der Zeitnehmer, Linienrichter und Sekretäre**

### **Artikel 5.5.1 Zeitnehmer und Linienrichter**

Die Zeitnehmer und Linienrichter werden aus den Kampfrichtern mit Brevet ausgelost und eingesetzt als:

Die **Linienrichter**

- entscheiden am Boden und Sprung, ob ein Übertreten der Linienmarkierungen vorliegt; der Fehler wird durch Hochheben einer roten Flagge angezeigt.
- informieren den D1-Kampfrichter über jede Verfehlung oder Abzug und reichen einen schriftlichen unterzeichneten Wertungszettel ein.
- kontrollieren am Sprung die Anzahl der Anlaufversuche während der Einturnzeit.

Die Zeitnehmer müssen

- die Dauer der Übung (Boden) messen.
- geben am Boden ein hörbares Signal an den Turner nach 60 und 70 Sekunden
- informieren den D1-Kampfrichter über jede Verfehlung oder Abzug und reichen einen schriftlichen unterzeichneten Wertungszettel ein. Bei Zeitüberschreitungen, wenn es keine computergesteuerte Registrierung gibt, die exakte Überschreitung der zulässigen Zeit notieren.

### Artikel 5.5.2 Die Aufgaben der Sekretäre

Die Sekretäre müssen Kenntnisse über den Code de Pointage und Computerkenntnisse haben. Sie werden normalerweise vom Organisationskomitee benannt. Unter der Aufsicht der D1-Kampfrichter sind sie verantwortlich für die korrekte Noteneingabe in den Computer:

- die Einhaltung der richtigen Startreihenfolge der Mannschaften und der Turner
- die Schaltung des grünen und roten Lichtes
- die korrekte Anzeige der Endnote
- die Zeitnahme im Falle eines Sturzes
- Die Anzeige des grünen Lichts, um dem Turner zu zeigen, dass er seine Übung beginnen kann

### Artikel 5.6 Sitzordnung

Die Kampfrichter werden an einem Ort und mit einer solchen Distanz platziert, dass eine unbeeinträchtigte Sicht auf die gesamten Übung gewährleistet ist und sie all ihren Pflichten zur Bewertung nachkommen können.

- Das D-Kampfgericht muss mittig zum Gerätes sitzen.
- Der Zeitnehmer sitzt beim Kampfgericht (an der Seite)
- Die Linienrichter am Boden sitzen an den gegenüberliegenden Ecken der Bodenfläche und beobachten die beiden Linien, die ihnen am nächsten sind.
- Der Linienrichter am Sprung sitzt am entfernten Ende der Landefläche
- Die Sitzordnung der E-Kampfrichter erfolgt im Uhrzeigersinn um das Gerät und beginnt links vom D-Kampfgericht oder die Kampfrichter sitzen in einer Linie: D2, E1, E2 und E3 sitzen links vom D1; Und Sekretär, E4, E6, E5, und E4 sitzen rechts davon.
- oder in einer geraden Linie.

E3	E2	E1	D2	D1	Sekr	E7	E6	E5	E4
----	----	----	----	----	------	----	----	----	----

Variationen der Sitzordnung sind möglich in Abhängigkeit von den Bedingungen in der Wettkampfhalle.

### Artikel 5.7 Eid der Kampfrichter (FIG TR 7.12.1)

Bei den Weltmeisterschaften und anderen wichtigen internationalen Veranstaltungen leisten die Kampfgerichte und Kampfrichter den Kampfrichtereid:

*„Im Namen aller Kampfrichter und Offiziellen gelobe ich, dass wir während dieser Weltmeisterschaften (oder einer anderen offiziellen FIG-Wettkampf) unsere Funktionen in völliger Unparteilichkeit erfüllen und die Regeln, die für diese Wettkämpfe gelten, im wahren Geist des Sports respektieren und befolgen.“*

### Artikel 5.8 Benennung neuer Elemente im MAG

Elemente müssen folgende Bedingungen erfüllen, um einem Turner zuerkannt zu werden:

- International zum ersten Mal bei einem offiziellen FIG-Wettkampf der Gruppe 1, 2 oder 3 ausgeführt (mit oder ohne Anwesenheit eines offiziellen FIG-Technischen Delegierten).
- Schwierigkeitswert C oder höher und ohne Sturz ausgeführt.
- Der Schwierigkeitswert und der Name werden erst nach einer Analyse der Leistung durch das Technische Komitee bestätigt.
- Wenn mehr als ein Turner beim gleichen Wettkampf dasselbe neue Element zeigen, wird das Element nach allen Turnern benannt.
- Der Verband des Turners ist dafür verantwortlich, das Video des vorgeschlagenen neuen Elements so schnell wie möglich nach dem Wettkampf dem FIG-Präsidenten zu übermitteln. Zusätzlich muss der Technische Direktor des Wettkampfs das offizielle Video, das Originalvideo und die Zeichnung, die vom Trainer eingereicht wurde (falls vorhanden), sowie alle Details der vorläufigen Bewertung, die beim Wettkampf gegeben wurden, dem FIG-Präsidenten so schnell wie möglich vorlegen.

# AUSWERTUNG VON WETTKAMPFÜBUNGEN

## Abschnitt 6 - Bewertung der Wettkampfübungen

### Artikel 6.1 Allgemeine Regeln

Es werden zwei separate Wertungen, „D“ und „E“, an allen Geräten berechnet.

- Das D-Kampfgericht bestimmt die D-Note, den Inhalt einer Übung, und das E-Kampfgericht die E-Note, z.B. die Ausführung der Übung in Bezug auf kompositorische Anforderungen, Technik und Körperhaltung.
- Der D-Note beinhaltet in Addition:
  - Addition des Schwierigkeitswertes von 8 Elementen, darunter die 7 hochwertigsten Elemente, aber maximal 4 aus einer Elementgruppe (EG), plus den Wert des Abgangs (zusammen D-Wert). Wenn der Kampfrichter die 7 zählenden Elemente aus Elementen auswählen muss, die denselben Wert haben, aber zu verschiedenen Elementgruppen gehören, muss er sie zugunsten des Turners auswählen.

*Beispiel 1:*

I	I	II	III	III	III	III	II	II	IV
A	B	B	B	B	B	C	E	C	D
	<b>B</b>		<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>D</b>

*Beispiel 2: Boden*

	II	II	I	I	IV	II	III	II	IV	III
A	D	B	D	B	D	D	D	D	D	D
	<b>D</b>	<b>B</b>	<b>D</b>		<b>D</b>	<b>D</b>	<b>D</b>	<b>D</b>	<b>D</b>	<b>D</b>

*die zählenden Elemente in Fettdruck*

- Der Verbindungswert, gemäß den speziellen Regeln für die verschiedenen Geräte.
- Der Wert der Elementgruppen auf Grundlage der 8 zählenden Elemente.
- Die E-Note beginnt bei 10 Punkten und wird durch Abzüge in Zehntelpunkten bewertet:
  - Die gesamten Abzüge für Ästhetik- und Ausführungsfehler.
  - Die gesamten Abzüge für Technik- und Kompositionsfehler.
  - Die höchsten und niedrigsten Summen der Abzüge in Zehntel-Punkten für Ausführung, Ästhetik, Technik und Kompositionsfehler werden gestrichen. Der Durchschnitt der verbleibenden Abzüge wird von den 10 Punkten abgezogen, um den endgültigen E-Wert zu ermitteln.

Die E-Note wird wie folgt berechnet:

- 7 E-Noten-Abzüge: Durchschnitt der mittleren 3.
- 5 E-Noten-Abzüge: Durchschnitt der mittleren 3.
- 4 E-Noten-Abzüge: Durchschnitt der mittleren 2.
- 3 E-Noten-Abzüge: Durchschnitt der 3.
- 2 E-Noten-Abzüge: Durchschnitt der 2.

### Artikel 6.2 Bestimmung der Endnote

1. Die Endnote einer Übung wird durch die Addition der D-Note und der E-Note ermittelt.
2. Die Regeln, die für die Bewertung der Übungen und die Bestimmung der Endnote gelten, sind für alle Phasen des Wettkampfs (Qualifikationen, Mannschaftsfinale, Mehrkampffinale, Gerätefinals) identisch, außer am Sprung, wo spezielle Regeln in den Qualifikationen und den Gerätefinals gelten (siehe Abschnitt 13).
3. Die Mehrkampf-Endnote ist die Summe der Endnoten der sechs Übungen.
4. Die Gesamtpunktzahl des Teams wird in Übereinstimmung mit den aktuellen FIG-Technischen Regularien berechnet, die für diesen Wettbewerb gelten.
5. Die Qualifikation für und die Teilnahme am Mannschaftsfinale, Mehrkampffinale und den Gerätefinals erfolgt in Übereinstimmung mit den aktuellen FIG-Technischen Regularien, die für diesen Wettbewerb gelten.
6. Die Endnote wird normalerweise vom Berechnungspersonal des Wettkampfes ermittelt, muss jedoch vom Supervisor des Gerätes bestätigt werden, bevor sie veröffentlicht wird.
7. Bei offiziellen FIG-Wettkämpfen werden der D-Wert und der E-Wert angezeigt. Die E-Noten der einzelnen E-Kampfrichter werden in dem abschließenden Ergebnisbericht angezeigt. Bei allen anderen Wettbewerben müssen der D-Wert, der E-Wert und die Endnote angezeigt werden.

### Artikel 6.3 Zu kurze Übungen

Für die Übungsausführung kann der Turner eine maximale E-Wertung von 10.00 Punkten erhalten. Das D-Kampfgericht wird bei zu kurzen Übungen einen entsprechenden neutralen Abzug (nA) von der Endnote abziehen.

Elementanzahl	neutraler Abzug
8	0
7	0
6	0
5	3,0
4	4,0
3	5,0
2	6,0
1	7,0
0	10,0



## Abschnitt 7 - Regelungen für die D-Note

### Artikel 7.1 Schwierigkeitswert

1. Am Boden, Pauschenpferd, Ringe, Barren und Reck gelten die folgenden Schwierigkeitswerte in allen Wettkämpfen:

Schwierigkeitsgrad	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Wert	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	0.60	0.70	0.80	0.90	1.00

2. Soweit möglich, werden nur einzelne Elemente in den Schwierigkeitslisten aufgeführt. Jedes Element erhält einen eindeutigen Schwierigkeitswert und eine eindeutige Code-Identifikationsnummer.
3. Elemente, die nicht in den Schwierigkeitslisten aufgeführt sind, müssen bei offiziellen FIG-Wettkämpfen dem Präsidenten der Superior Jury 24 Stunden vor dem Podiumstraining zur Schwierigkeitsbewertung vorgelegt werden. Bei anderen internationalen, nationalen und lokalen Wettkämpfen können von den Verantwortlichen vorläufige Schwierigkeitsbewertungen festgelegt werden.
4. Ein Element (oder Element mit derselben Code-Identifikationsnummer) kann wiederholt werden, jedoch kann das wiederholte Element nicht für die D-Note gewertet werden. Für Pauschenpferd und Ringe gibt es zusätzliche Regelungen zu Wiederholungen, siehe Abschnitt 11 und 12.
5. Elemente, die nicht mehr im Code aufgeführt sind, gelten als Elemente ohne Schwierigkeitswert.

### Artikel 7.2 Anforderungen an die Elementgruppen und den Abgang

1. In dieser Bewertungskategorie beurteilt der Kampfrichter die geforderten Bewegungsmuster, die neben den persönlichen Neigungen und technischen Fähigkeiten des Turners dazu dienen, die Bewegungsvielfalt bei der Zusammenstellung einer Übung zu erhöhen.
2. Jedes Gerät, außer Boden, hat drei Elementgruppen, die als I, II, III und eine Abgangsgruppe, die als IV bezeichnet wird. Boden hat vier Elementgruppen.
3. In seiner Übung muss der Turner mindestens ein Element aus jeder der drei Elementgruppen und vier bei Bodenübungen einbinden.
4. Ein Element kann die Anforderungen der Elementgruppe nur für die Elementgruppe erfüllen, unter der es in den Schwierigkeitslisten aufgeführt ist.
5. Jede erfüllte Anforderung der Elementgruppe durch ein D- oder höherwertiges Element (innerhalb der 7 (8 am Boden) zählenden Elemente) wird mit 0,5 Punkten vom D-Kampfrichter bewertet.
6. Jede erfüllte Anforderung der Elementgruppe durch ein A-, B- oder C-Element wird mit 0,3 Punkten von dem D-Kampfrichter bewertet (außer EG I, bei der an allen Geräten jedes Element mit 0,5 Punkten bewertet wird).
7. Jede Übung muss mit einem Abgang aus der Abgangsgruppe enden und zuerst auf den Füßen landen (siehe Abschnitt 10 und 13 für spezifische Regelungen für Boden und Sprung).
8. In Bezug auf die Abgangsanforderungen gilt folgende Regel:
9. Der Abgangswert der Elementgruppe entspricht dem Schwierigkeitswert des Abgangs (z.B. erhält ein Abgang F einen Schwierigkeitswert von 0,6 und zusätzlich 0,6 für den Elementgruppenwert).
10. Eine Landung im sicheren Stand (stick-landing) nach dem Abgang, mindestens C (am Sprung alle Sprünge mit Saltos) wird mit einem Bonus von 0,1 vom D-Kampfrichter belohnt, außer am Pauschenpferd.

### Artikel 7.3 Verbindungsbonus

1. Dieser Bewertungsfaktor gibt dem D-Kampfrichter die Möglichkeit, spezielle Verbindungen zu belohnen. Diese Verbindungsbonuspunkte dienen dazu, Übungen zu differenzieren, die spezielle Verbindungen zwischen den Elementen enthalten, wie an jedem Gerät beschrieben.
2. Verbindungsboni dürfen nur für direkt verbundene anerkannte hochrangige Elemente ohne Sturz vergeben werden.

### Artikel 7.4 Bewertung durch das D-Kampfrichter

1. Das D-Kampfrichter ist verantwortlich für die Bewertung des Inhalts der Übung und die Bestimmung des korrekten D-Werts an jedem Gerät, wie in den Abschnitten 10 bis 15 definiert. Außer in den unter Artikel 7.4 beschriebenen Fällen ist das D-Kampfrichter verpflichtet, jedes korrekt ausgeführte Element anzuerkennen und zu werten.
2. Vom Turner wird erwartet, dass er in seiner Übung nur Elemente zeigt, die er mit vollständiger Sicherheit und einem hohen Maß an ästhetischem und technischem Können ausführen kann. Sehr schlecht ausgeführte Elemente werden vom D-Kampfrichter nicht anerkannt und von den E-Kampfrichtern abgezogen.
3. Jedes Element ist mit der perfekten Endposition beziehungsweise der perfekten Ausführung definiert.
4. Ein Element, das vom D-Kampfrichter nicht anerkannt wird, erhält keinen Schwierigkeitswert.
5. Ein Element wird vom D-Kampfrichter nicht anerkannt, wenn es erheblich von der vorgeschriebenen Ausführung abweicht. Ein Element wird nicht anerkannt, wenn einer (aber nicht ausschließlich) der nachfolgenden Gründe vorliegt:
  - a) Wenn bei Bodenübungen das Element außerhalb der Bodenfläche beginnt (siehe Abschnitt 10, Artikel 10.2.1.3a).
  - b) Wenn am Sprung ein ungültiger Sprung gezeigt wird, wie in Abschnitt 13 definiert.

- c) Wenn am Reck ein Element mit Füßen auf der Stange oder von der Stange abgesprungen geturnt wird (siehe Abschnitt 15).
  - d) Wenn ein nicht in den Schwierigkeitslisten aufgeführtes Halte- oder Kraftelement mit gegrätschten Beinen ausgeführt wird – egal an welchem Gerät.
  - e) Wenn das Element so stark verändert ist, dass es nicht mehr den Anforderungen der Identifikationsnummer oder seines Wertes entspricht (siehe auch Anhang A.3.i), zum Beispiel:
    - i. Ein Kraftelement, das fast vollständig mit Schwung ausgeführt wird oder umgekehrt.
    - ii. Ein Element in gestreckter Position, das mit einer deutlichen Hocke oder Bücke ausgeführt wird, oder umgekehrt. In solchen Fällen wird das Element normalerweise mit dem Wert des tatsächlich ausgeführten Elements bewertet.
    - iii. Ein Kraftelement, das mit geschlossenen Beinen ausgeführt werden muss, wird mit gegrätschten Beinen ausgeführt.
    - iv. Ein Krafthalteelement, das mit deutlich gebeugten Armen ausgeführt wird.
    - v. Ein Element im oder zum Handstand an den Ringen, das mit den Beinen oder Füßen an den Seilen kontrolliert wird.
  - f) Wenn ein Element mit Hilfeleistung ausgeführt wird.
  - g) Wenn der Turner während des Elements vom oder auf das Gerät fällt oder das Element in irgendeiner Weise unterbricht oder abändert
  - h) Wenn der Turner vom oder auf das Gerät fällt ohne eine Endposition erreicht zu haben, die ein Weiterturnen mindestens mit einem Schwung ermöglicht
  - i) Wenn ein Kraft- oder Halteelement nicht gehalten wird
  - j) Ein Heben oder Senken erfolgt aus einem Krafthalteteil heraus, das aus beliebigem Grund nicht anerkannt werden konnte
  - k) Wenn ein Schraubenelement mit zu viel oder zu wenig Drehung ( $>90^\circ$ ) oder ein Schwungelement mit einer Winkelabweichung von  $>45^\circ$  wird (siehe auch Anhang A.3.i) von der vorgeschriebenen Endposition beendet wird. In manchen Fällen kann die Unterrotation zu einer Anerkennung eines niedrigeren Wertes des Elementes/Sprungs führen.
  - l) Wenn beim Pauschenpferd Elemente im Quer- oder Seitstütz während des überwiegenden Teils des Elementes mehr als  $45^\circ$  von der korrekten Stützposition abweichen.
  - m) Wenn Krafthaltepositionen oder einfache Haltepositionen an einem Gerät von der korrekten horizontalen Körper-, Arm- oder Beinposition um  $>45^\circ$  abweichen.
6. In allen Fällen trifft das D-Kampfgericht die Entscheidungen auf der Grundlage von turnerischem Verständnis und im Interesse des Turnsports.
7. Elemente, die so schlecht ausgeführt werden, dass sie vom D-Kampfgericht nicht anerkannt werden, werden normalerweise auch von den E-Kampfrichtern stark abgezogen.
8. Die Elemente mit den höchsten Schwierigkeitswerten werden bei speziellen Wiederholungen zuerst gezählt.

## Artikel 7.5 Wiederholung

1. Eine Übung darf nicht wiederholt werden, es sei denn, der Turner muss seine Übung aus Gründen, die außerhalb seiner Kontrolle liegen, unterbrechen.
2. Wenn der Turner auf oder vom Gerät fällt, hat er die Wahl, seine Übung nach dem Sturz fortzusetzen oder das verpasste Element zur Anerkennung zu wiederholen und von dort fortzufahren (siehe Artikel 9.2.5).
3. Kein Element (mit derselben Code-Identifikationsnummer) darf für Schwierigkeitswert oder Verbindungsbonus wiederholt werden. Dies gilt auch für Elemente, die in Verbindungen wiederholt werden (Ausnahmen: Bestimmte Pauschenpferdelemente und Kreisflanken, die an Wert gewinnen, wenn sie zweimal in speziellen Kombinationen ausgeführt werden, und Ringe – siehe Abschnitt 11 und 12).
4. Wenn der Schwierigkeitswert eines Elements aus irgendeinem Grund nicht anerkannt wird, kann das Element auch keine Anforderung an eine Elementgruppe erfüllen.

## Artikel 7.6 Bewertung durch das D-Kampfgericht

Aktion des Turners	Bewertung durch das D-Kampfgericht
Fehler, die zur Nichtanerkennung führen (siehe Artikel 7.4 und 9.4)	Nichtanerkennung des Schwierigkeitswerts
Hilfeleistung bei der Ausführung eines Elements	Nichtanerkennung des Schwierigkeitswerts
nicht gehalten	Nichtanerkennung des Schwierigkeitswerts
wiederholtes Element	erlaubt, aber ohne Wert
Abdrücken mit den Füßen beim Abgang oder anderer nicht erlaubter Abgang	Nichtanerkennung des Elements und der Abgangsanforderung der Elementgruppe
Andere verbotene Elemente	keine Anerkennung des Elements

## Abschnitt 8 - Regelungen für die E-Note

### Artikel 8.1 Beschreibung der Übungsausführung

1. Die Übungsausführung besteht nur aus den Faktoren, die dem zeitgemäßen Turnen entsprechen. Das Fehlen dieser Faktoren führt zu Abzügen durch die E-Kampfrichter. Diese Faktoren sind:
  - a) die technischen, kompositorischen (allgemeinen Erwartungen an den Übungsaufbau), ästhetischen und Ausführungsmerkmale.
2. Die Übungsausführung hat einen maximalen Wert von 10,0 Punkten.

### Artikel 8.2 Berechnung der Abzüge durch das E-Kampfgericht

1. Die Kampfrichter des E-Kampfgerichtes bewerten eine Übung und bestimmen die Abzüge unabhängig voneinander und tun dies innerhalb von 20 Sekunden nach Abschluss der Übung.
2. Jede Übung wird bewertet im Vergleich zu einer perfekten Ausführung. Alle Abweichungen davon werden abgezogen.
  - a) Abzüge für Fehler in der Ästhetik, Ausführung, Technik und Komposition werden auf maximal 10,0 Punkte für die Übungspräsentation summiert.

### Artikel 8.3 Anweisungen für den Turner

1. Der Turner darf in seiner Übung nur Elemente turnen, die er mit vollständiger Sicherheit und einem hohen Maß an ästhetischem und technischem Können ausführen kann. Die Verantwortung für seine Sicherheit liegt vollständig bei ihm. Das E-Kampfgericht ist verpflichtet, streng alle ästhetischen, Ausführungs-, Kompositions- und technischen Fehler abzuziehen.
2. Der Turner darf niemals versuchen, die Schwierigkeit oder die D-Note auf Kosten der ästhetischen und technischen Ausführung zu erhöhen.
3. Alle Angänge müssen aus dem Stand beginnen, aus einem kurzen Anlauf (nur Barren und Reck) oder aus dem ruhigen Hang. Vor-Elemente dürfen dem Angang nicht vorausgehen. Diese Regel gilt nicht für den Sprung, wo spezifische Regeln für dieses Gerät gelten.
4. Alle Abgänge von den Geräten sowie der Abschluss bei Bodenübungen und Sprung müssen in einer Standposition mit geschlossenen Beinen enden. Mit Ausnahme der Bodenübungen ist es nicht erlaubt, sich vom Gerät mit den Füßen abzustößeln, um den Abgang auszuführen.

## Abschnitt 9 - Technische Richtlinien

### Artikel 9.1 Bewertung durch das E-Kampfgericht

1. Das E-Kampfgericht ist verantwortlich für die Bewertung aller ästhetischen, technischen und ausführungsmäßigen Aspekte einer Übung sowie ihrer Übereinstimmung mit der Komposition (Erwartungen an den Übungsaufbau) für das jeweilige Gerät. Die E-Kampfrichter müssen fordern, dass jedes Element perfekt ausgeführt und bis zur perfekten Endposition ausgeführt wird (siehe auch Anhang A.2).
2. Das E-Kampfgericht darf sich überhaupt nicht mit dem Schwierigkeitsgrad einer Übung befassen. Der Kampfrichter ist verpflichtet, jeden Fehler gleichermaßen streng zu bewerten, unabhängig von der Schwierigkeit des Elements oder der Verbindung.
3. Kampfrichter des E-Kampfgerichtes (und des D-Kampfgerichtes) müssen sich stets über das zeitgemäße Turnen auf dem Laufenden halten, müssen jederzeit wissen, was die modernste Leistungserwartung für ein Element sein sollte, und müssen wissen, wie sich die Standards im Laufe der Sportentwicklung ändern. In diesem Zusammenhang müssen sie auch wissen, was möglich, was vernünftigerweise zu erwarten ist, was eine Ausnahme und was ein spezieller Effekt ist (siehe auch Anhang A.4).
4. Die E-Kampfrichter müssen erkennen, dass sie keine Abzüge vornehmen dürfen, wenn einige Elemente, die sonst keine Fehler aufweisen, für einen speziellen Effekt oder einen bestimmten Zweck ausgeführt werden. Zum Beispiel:
5. Am Reck wird ein Riesenumschwung oft in Vorbereitung auf Flugelemente und Abgänge modifiziert. Diese sollten nicht abgezogen werden, wenn sie nicht durch eine Handstandposition gehen, es sei denn, sie sind unnötig oder so extrem, dass sie ästhetische, ausführungstechnische und technische Erwartungen verletzen.
6. Wenn ein E-Kampfrichter aus irgendeinem Grund keine Entscheidung treffen kann, muss er im Zweifel für den Turner entscheiden.
7. Die E-Kampfrichter sind verpflichtet, für zwei eindeutig unterschiedliche Fehler in einem Element zwei Abzüge vorzunehmen, d.h. wenn das Element sowohl einen technischen als auch einen ästhetischen Ausführungsfehler aufweist. Zum Beispiel eine Stützkehre am Barren kann sowohl für einen Winkelabweichungsfehler als auch für gebeugte Knie Abzüge erhalten.

### Artikel 9.2 Bestimmung von Ausführungs- und technischen Fehlern

1. Jedes Element ist bis zur perfekten Endposition definiert oder wird mit Perfektion ausgeführt (siehe Anhang).
2. Alle Abweichungen von der korrekten Ausführung werden als Ausführungs- oder technische Fehler betrachtet und müssen von den Kampfrichtern entsprechend bewertet werden. Die Höhe des Abzugs für kleine, mittlere oder große Fehler wird durch den Grad der Abweichung von der korrekten Ausführung bestimmt. Der gleiche Abzug wird jedes Mal angewendet, wenn derselbe Grad des Beugens, sei es der Arme, Beine oder des Körpers, auftritt.

3. Die folgenden Abzüge gelten für jede erkennbare ästhetische oder technische Abweichung von der erwarteten Ausführung. Diese Abzüge müssen unabhängig von der Schwierigkeit des Elements oder der Übung vorgenommen werden.

kleiner Fehler	0,1
mittlerer Fehler	0,3
großer Fehler	0,5
Sturz	1,0

**e) Kleine Fehler (Abzug: 0,1)**

- i. Jede kleine oder geringe Abweichung von der perfekten Endposition und der perfekten technischen Ausführung.
- ii. Jede kleine Korrektur der Hand-, Fuß- oder Körperposition.
- iii. Jede andere kleine Verletzung ästhetischer und technischer Anforderungen.

**f) Mittlere Fehler (Abzug: 0,3)**

- i. Jede deutliche Abweichung von der perfekten Endposition und der perfekten technischen Ausführung.
- ii. Jede deutliche Korrektur der Hand-, Fuß- oder Körperposition.
- iii. Jede andere deutliche Verletzung ästhetischer und technischer Anforderungen.

**g) Große Fehler (Abzug: 0,5)**

- i. Jede große Abweichung von der perfekten Endposition und der perfekten technischen Ausführung.
- ii. Jede große Korrektur der Hand-, Fuß- oder Körperposition
- iii. Jeder volle Zwischenschwung
- iv. Jede andere große Verletzung ästhetischer und technischer Anforderungen.

**h) Stürze und Unterstützung durch einen Helfer (Abzug: -1,0)**

- i. Jeder Sturz auf oder vom Gerät während eines Elements, ohne dass eine Endposition erreicht wurde, die eine Fortsetzung mit mindestens einem Schwung ermöglicht (z.B. eine deutliche Hangphase am Reck oder eine deutliche Stützphase am Pauschenpferd nach dem betreffenden Element), oder wenn andere Fehler die unmittelbare Kontrolle des Elements zum Zeitpunkt der Landung oder des Wiederfassens nicht gestatten.
- ii. **-1,00** ist der maximale Abzug für ein Element mit einem Sturz und beinhaltet alle Schritte, Berührungen oder Abstützen auf dem Boden oder der Matte, die zum Sturz führen. Alle anderen Ausführungsabzüge, die für das Element gelten (z.B. Höhe, unzureichende Streckung, unzureichende Drehung), müssen zusätzlich abgezogen werden.
- iii. Jede Unterstützung durch einen Helfer, die zur Vollendung eines Elements beiträgt.

4. An allen Geräten wird, wenn der Turner am Ende der Übung keinen Abgang ausführt, aber geplant auf den Füßen landet, kein zusätzlicher Abzug für einen Sturz vorgenommen.
5. Nach einem Sturz auf oder vom Gerät kann die Übung innerhalb von 30 Sekunden fortgesetzt werden, und der Turner darf eine notwendige Anzahl von Elementen oder Bewegungen verwenden, um zu seiner Ausgangsposition zurückzukehren. Alle diese Elemente und Bewegungen müssen aber mit perfekter Ausführung durchgeführt werden. Es wird ihm gestattet, das misslungene Element zur Anerkennung zu wiederholen, außer wenn der Sturz bei einem Abgang (außer Pauschenpferd) erfolgte oder am Sprung.
6. Ausführungsfehler wie gebeugte Knie, gebeugte Arme, schlechte Haltung oder Körperposition, schlechter Rhythmus, schlechte Amplitude usw. werden in Artikel 9.2 und 9.3 aufgelistet und immer entsprechend dem Grad des Fehlers oder der Abweichung von dem bewertet, was als perfekt angesehen wird.
7. Ausführungsfehler wie das Beugen der Arme, Beine oder des Körpers werden wie folgt kategorisiert:

kleiner Fehler	mittlerer Fehler	großer Fehler
leichtes Beugen	starkes Beugen	extremes Beugen

Für eine bessere Differenzierung gelten die folgenden Prinzipien der Winkelabweichung:

Fehler	Winkelabweichung	Abzug
leichtes Beugen	>0° - 45°	<b>-0,10</b>
starkes Beugen	>45° - 90°	<b>-0,30</b>
extremes Beugen	>90°	<b>-0,50</b> + NA

Die einzigen Ausnahmen:

- Barren, das Beugen der Beine vor der Horizontalen beim Abschwung zur Moy oder eines Riesenumschwungs UND nach allen Bhavsar-Elementen.
- Reck, das Beugen der Beine bei Schwüngen UND das Beugen der Arme während des Wiederfassens nach Flugelementen.

Für diese Ausnahmen sieht der CdP spezifische Abzüge vor.

8. Während Haltepositionen und Krafftelementen müssen die Arme (und, wo relevant, auch der Körper) während der Ausführung des Elements gestreckt bleiben. Wenn die Arme und/oder der Körper zu irgendeinem Zeitpunkt gebeugt sind, ist der Abzug wie folgt:

Fehler	Winkelabweichung	Abzug
klein	0° - 15°	-0,10
mittel	>15° - 30°	-0,30
groß	>30° - 45°	-0,50
groß	>45°	-0,50 + NA

9. Bei Kraft- oder einfachen Haltepositionen an jedem Gerät definieren die Winkelabweichungen von der perfekten Halteposition den Grad des technischen Fehlers und den entsprechenden Abzug:

Beispiele:

kleiner Fehler	mittlerer Fehler	großer Fehler
>5° - 20°	>20° - 45°	>45° + NA



10. Ein Hochdrücken aus einem statischen Krafftelement, das aus irgendeinem Grund keinen Schwierigkeitswert erhalten hat, erhält ebenfalls keinen Schwierigkeitswert. Das darauffolgende Krafftelement kann jedoch anerkannt werden, wenn die technischen Anforderungen erfüllt wurden.
11. Wenn das vorausgehende Kraffthalteelement einen Abzug für eine falsche Position erhalten hat, dann gilt der gleiche Abzug von bis zu 0,30 Punkten auch für das Hochdrücken aus diesem Kraffthalteelement, wenn festgestellt wird, dass das Hochdrücken dadurch vereinfacht wurde. Diese Interpretation gilt nur in Fällen, in denen eine hohe Position oder eine technisch schlechte Haltung das nachfolgende Hochdrücken erleichtert (d.h. es gilt nicht für das Hochdrücken aus fehlerhaftem Winkelstütz, bei Übergriff oder zu kurzen Haltezeiten). Dieser Abzug bezieht sich also ausschließlich auf eine zu hohe Halteposition und trifft auf beide Krafftelemente zu, die durch ein Heben miteinander verbunden sind.
12. Technische Abzüge für Winkelabweichungen von der perfekten Endposition können auch für Schwungelemente gelten. In den meisten Fällen wird die perfekte Endposition als perfekter Handstand oder bei Kreisflanken am Pauschenpferd als perfekte Querstützposition oder perfekte Seitstützposition definiert. Für Schwungelemente gilt Folgendes:
- Bei Bodenübungen, Pauschenpferd, Ringe, Barren und Reck wird von Schwungelemente oft erwartet, dass sie durchschwingen, anstatt exakt in einem Handstand zu enden, da sonst der Rhythmus einer Übung gestört werden könnte. Aus diesem Grund ist eine kleine Winkelabweichung von bis zu 15° von einem exakten Handstand erlaubt. Ein kleiner Abzug wird vorgenommen, wenn die Abweichung vom Handstand zwischen >15° und 30° liegt.
  - Beim Pauschenpferd müssen Kreisflanken und die meisten Elemente in, von oder innerhalb von 15° einer perfekten Quer- oder Seitstützposition ausgeführt werden. Der entsprechende Winkelabweichungsabzug wird jedes Mal vorgenommen, wenn der Fehler während einer Übung auftritt. Dies bedeutet, dass das E-Kampfgericht für jedes versetzte Element abzieht, während das D-Kampfgericht das Element nicht anerkennt, wenn es um mehr als 45° von der korrekten Stützorientierung für den größten Teil des Elements abweicht.
13. Während Schwungelementen, die durch oder in einem Handstand enden (siehe zusätzliche Regel Art. 15.2 für Reck), werden Abweichungen von der korrekten Position wie folgt bestraft:
- bis zu 15°: kein Abzug (0)
  - >15° bis 30°: kleiner Fehler (0,1)
  - >30° bis 45°: mittlerer Fehler (0,3)
  - > 45°: großer Fehler (0,5) und keine Anerkennung (D-Kampfgericht).

HINWEIS: Abweichungen bei den Endpositionen für Schwungelemente von >45° (oder für Schraubenelemente von >90°) erhalten einen großen Abzug durch das E-Kampfgericht und werden vom D-Kampfgericht nicht anerkannt. In einigen Fällen kann es jedoch möglich sein, dass ein Element mit unvollständiger Drehung als Element mit geringerem Wert anerkannt wird, wenn es den Erwartungen der korrekt abgeschlossenen Drehung entspricht.

14. An den Ringen dürfen bei Schwüngen in eine Halteposition oder Kraftheben die Schultern und/oder der Körper sich nicht über die perfekte Halteposition erheben. Bei Abweichungen der Schultern und/oder des Körpers über die perfekte Halteposition wird folgender Abzug vorgenommen:
- > 5° - 20°: kleiner Fehler.
  - > 20° - 45°: mittlerer Fehler.
  - > 45°: großer Fehler und keine Anerkennung (D-Kampfgericht).
15. Alle Halteelemente müssen für mindestens 2 Sekunden gehalten werden, gemessen ab dem Moment, in dem eine vollständig ruhende Position erreicht wurde. Elemente, die nicht gehalten werden, erhalten einen großen Abzug und werden vom D-Kampfgericht nicht anerkannt.
- 2 Sekunden: kein Abzug
  - weniger als 2 Sekunden: mittlerer Fehler
  - kein Halt: großer Fehler und keine Anerkennung.
16. Abzüge für schlechte Landungen sind in Artikel 9.4 aufgeführt. Eine korrekte Landung ist eine vorbereitete Landung, keine, die zufällig im Stand endet. Ein Element sollte mit solch exzellenter Technik ausgeführt werden, dass der Turner es vollständig abgeschlossen hat und genügend Zeit hatte, die Drehung zu reduzieren und/oder den Körper vor der Landung zu strecken.
17. Landungen und Abgänge auf den Füßen ohne Abzug
18. Aus Sicherheitsgründen darf ein Turner nach jedem Salto mit den Füßen leicht auseinander landen (eng genug, um die Fersen zu schließen). Diese Distanz kann auch als 10 cm definiert werden. Wenn die Füße mehr als 10 cm auseinander sind, wird ein Abzug von 0,1 oder 0,3 Punkten vorgenommen, selbst wenn die Fersen direkt nach der initialen Landung zusammengebracht werden. Der Turner muss die Landung abschließen, indem er die Fersen zusammenbringt ohne Anheben oder Bewegung der Fußballen. Dies wird durch das Anheben der Fersen erreicht, um sie zusammenzuführen, ohne die Fußballen anzuheben. Die Arme müssen ebenfalls vollständig unter Kontrolle sein, ohne unnötige Schwünge.

Aktion (ohne Schritte, Hüpfen oder Armbewegungen)	Ergebnis
Landung mit leicht auseinanderstehenden Füßen (bis zu 10 cm), Turner hebt die Fersen und bringt beide Fersen zusammen, ohne die Fußballen zu bewegen	kein Abzug
Landung mit Füßen leicht auseinander (bis zu 10 cm) oder weniger als schulterbreit auseinander, Turner hebt einen Fuß, um beide Füße zusammenzubringen ODER bringt die Füße durch das Heben den Fersen nicht zusammen	<b>-0,10</b> Abzug für Landung mit auseinanderstehenden Füßen
Landung mit Füßen mehr als schulterbreit auseinander, Turner hebt einen Fuß, um beide Füße zusammenzubringen oder bringt die Füße nicht zusammen	<b>-0,30</b> Abzug für Landung mit auseinanderstehenden Füßen

HINWEIS: Alle anderen Ausführungsabzüge (wie solche während der Flugphase eines Saltos oder für das Fehlen einer Streckung vor der Landung) müssen zusätzlich zu den oben genannten Landungserfordernissen berücksichtigt werden.

19. Während der Landung wird ein kleiner Schritt als maximal die Länge eines „Fußes“ von der Fuß- oder Sprungdistanz definiert. Jeder größere Schritt oder Hüpfen zieht einen mittleren Abzug nach sich.
20. Eine tiefe Landung ist definiert als Hüfte unterhalb der Knie, was mit 0,5 Punkten Abzug für einen technischen Fehler bestraft werden sollte.
21. Zusätzliche technische Abzüge sind in Artikel 9.4 aufgeführt und spezifisch für jedes Gerät im entsprechenden Kapitel.

### Artikel 9.3 Anforderungen an den Übungsaufbau

1. Erwartungen an die Übungszusammenstellung sind die Aspekte einer Übung, die den Inhalt unserer Erwartungen und das Verständnis einer turnerischen Leistung an den einzelnen Geräten definieren; solche Aspekte wie Nutzung der gesamten Bodenfläche, Schwünge ohne Unterbrechung, keine Wiederholungen, etc. Diese werden für jedes Gerät im entsprechenden Kapitel definiert
2. Fehler im Übungsaufbau sind u.a. jedoch nicht ausschließlich auf diese beschränkt:
  - a) Geöffnete Beine (mittlerer Fehler = **-0,30** P., E-Kampfgericht):
    - i. Der Turner darf keine Elemente mit geöffneten Beinen ausführen, wenn es keinen nützlichen Zweck erfüllt oder der Ästhetik der Übung schadet. Am Barren zum Beispiel darf eine Stützkehre oder eine Drehung nicht mit gespreizten Beinen ausgeführt werden; am Reck und an den Ringen dürfen keine Elemente mit längs gespreizten Beinen ausgeführt werden; an den Ringen dürfen Kreuzhänge, Schwalben und Handständen nicht mit gespreizten Beinen ausgeführt werden usw. Die meisten Elemente, die mit gespreizten Beinen ausgeführt werden dürfen oder müssen, sind in den Schwierigkeitslisten aufgeführt.
  - b) Wiederholung von Elementen:
    - i. Die Wiederholung von Elementen ist erlaubt, aber sie können keine Anerkennung für den Schwierigkeitswert oder Verbindungsbonuspunkte erhalten. Sie werden jedoch vom E-Kampfgericht ganz normal bewertet.
  - c) Ablegen, halbe oder ganze Zwischenschwünge (mittlerer oder großer Fehler = **-0,30** oder **-0,50** durch E-Kampfgericht)

- i. Ein halber Zwischenschwung ist ein leerer Schwung, bei dem kein Element ausgeführt wird oder keine neue Stütz- oder Hangposition erreicht wird (mittlerer Fehler durch das E-Kampfgericht).
- ii. Ein Zwischenschwung besteht aus zwei aufeinander folgenden leeren Schwüngen (großer Fehler durch das E-Kampfgericht).
- iii. Ablegen sind Rückschwünge in der Stützposition oder in der Oberarmstützposition, die einfach die Richtung umkehren und in einer tieferen Stütz- oder Hangposition enden (auch begleitet von Griffwechsel) (mittlerer Fehler durch das E-Kampfgericht).
- d) Absenken der Beine während eines Elements in den Handstand oder Haltepositionen. Die folgende Tabelle zeigt die Abzüge für das Absenken der Beine:

Aktion		Winkelabweichung von der ursprünglichen Position
Fehler	Winkelabweichung	
-0,10	-	0° - 15°
-0,30	-	>15° - 30°
-0,50	-	>30° - 45°
-0,50	keine Anerkennung	>45°







### Artikel 9.4 Abzüge des E-Kampfgerichts

Diese Abzüge sind auf alle Geräte und Bodenübungen anzuwenden, wenn der entsprechende Fehler vom E-Kampfgericht festgestellt wird. Siehe Abschnitte 10 bis 15 für zusätzliche Fehler und Abzüge, die für jedes Gerät spezifisch sind.

Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
<b>Abzüge für Ästhetik- und Ausführungsfehler</b>			
undeutliche Positionen (gehockt, gebückt, gestreckt)	•	•	
Korrektur der Hand- oder Griffposition - jedes Mal.	•		
Laufen im Handstand oder Hüpfen (bei jedem Schritt oder Hüpfen)	•		
Berühren des Geräts oder Bodens mit den Beinen oder Füßen	•		
Anschlagen am Gerät oder Boden			•
Berührung des Turners ohne Hilfeleistung während der Übung		•	
Unterbrechung der Übung ohne Sturz			•
gebeugte Arme, gebeugte Beine oder geöffnete Beine	•	•	•
schlechte Haltung oder Körperposition oder Korrekturen in der Endposition	•	•	
Saltos mit geöffneten Knien oder Beinen	≤ Schulterbreite	> Schulterbreite	
geöffnete Beine bei der Landung	≤ Schulterbreite	> Schulterbreite	
Unsicherheit, leichte Fußkorrektur oder übermäßige Armbewegung bei der Landung	•		
Verlust des Gleichgewichts während der Landung ohne Sturz oder Handabstützen (maximal -1,0 insgesamt für Schritte und Hüpfen)	leichte Instabilität, kleiner Schritt oder kleiner Hüpfen, 0,1 pro Schritt	großer Schritt oder großer Hüpfen oder Berührung der Matte mit einer oder beiden Händen	
Landung mit Hüfte unterhalb Knie (tiefe Landung)			•
Sturz oder Abstützen mit einer oder beiden Händen bei der Landung			<b>-1,00</b>
Sturz während der Landung ohne dass die Füße zuerst die Matte berühren			<b>-1,00</b> und keine Anerkennung durch das D-Kampfgericht
untypisches Grätschen		•	

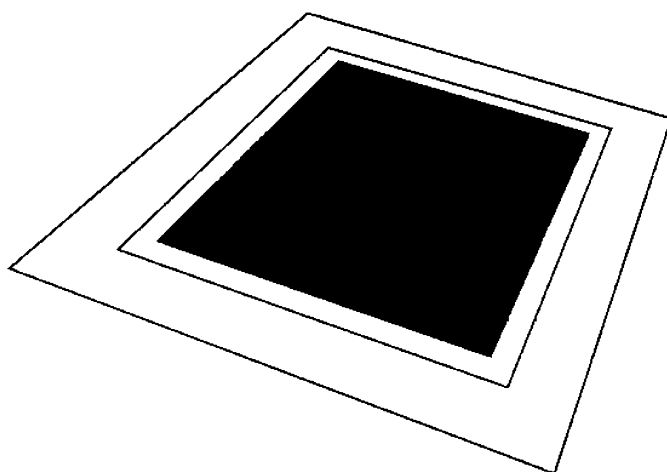
Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
andere ästhetische Fehler	•	•	•
<b>Abzüge für technische Fehler</b>			
Abweichungen bei Schwüngen in oder durch den Handstand oder bei Kreisflanken	>15° - 30°	>30° - 45°	>45° und keine Anerkennung
Winkelabweichungen von perfekter Halteposition	>5° - 20°	>20° - 45°	>45° und keine Anerkennung
Hochdrücken aus schlecht gehaltenen Positionen	Abzüge zu denen für die Halteposition werden wiederholt (max. <b>-0,30</b> )		
unvollständige Drehungen	bis zu 30°	>30° - 60°	>60° - 90° / >90° und NA
mangelnde Höhe oder Amplitude bei Salto- und Flugelementen	•	•	
Zusätzlicher Stütz oder Zwischenstütz mit der Hand	•		
Kraft mit Schwung und umgekehrt (siehe Ringe)	•	•	•
Dauer von Haltepositionen (2 Sek.)		weniger als 2 Sek.	keine Haltezeit und NA
Unterbrechung in der Aufwärtsbewegung	•	•	
Absenken der Beine bei jedem Element in den Handstand oder Haltepositionen	0° - 15°	>15° - 30°	>30° - 45° >45° NA
Unsicherheit im oder Überfallen aus dem Handstand	•	Schwung oder große Störung	
Sturz vom oder auf das Gerät			<b>-1,00</b>
Zwischenschwung oder Ablegen		halber Zw. oder Ablegen	ganzer Zw.schwung
Unterstützung durch Helfer bei der Ausführung eines Elements			<b>-1,00</b> und NA
Mangelnde Streckung in der Vorbereitung auf die Landung	•	•	
Andere technische Fehler	•	•	•

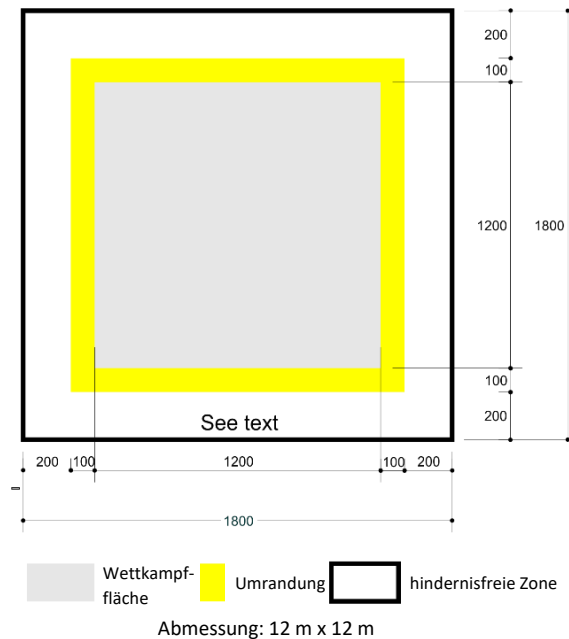


Boden	
Pauschenpferd	
Ringe	
Sprung	
Parallelbarren	
Reck	

# Abschnitt 10

## Boden





## Artikel 10.1 Übungsbeschreibung

Die Bodenübung besteht hauptsächlich aus akrobatischen Elementen, die mit anderen gymnastischen Teilen wie Kraft-, Gleichgewichts- und Beweglichkeitselementen sowie Handständen und choreografischen Verbindungen kombiniert werden und so eine harmonische und rhythmische Gesamtheit bilden und unter Ausnutzung der gesamten Bodenfläche (12 m x 12 m) zu absolvieren ist.

## Artikel 10.2 Inhalt und Aufbau einer Übung

### Artikel 10.2.1 Informationen zur Übungsausführung

1. Der Turner muss seine Übung innerhalb der Bodenfläche, aus dem Stand mit geschlossenen Beinen beginnen. Übung und Bewertung beginnen mit der ersten Fußbewegung des Turners.
2. Weitere Anforderungen zur Ausführung und zum Übungsaufbau:
  - a) Die gesamte Bodenübung muss innerhalb der Bodenfläche absolviert werden. Elemente, die außerhalb der Bodenfläche begonnen werden, werden vom E-Kampfrichter normal bewertet, aber vom D-Kampfrichter nicht anerkannt.
    - i. Die verfügbare Bodenfläche ist durch Seitenlinien oder unterschiedlichen Farben begrenzt. Die Linien sind Bestandteil der Bodenfläche. Der Turner darf sie betreten, aber nicht übertreten.
    - ii. Das Übertreten wird von zwei Linienrichtern kontrolliert. Diese sitzen in den gegenüberliegenden Ecken und kontrollieren die ihnen am nächsten liegenden äußeren Begrenzungen. Übertretungen werden schriftlich dem D1-Kampfrichter mitgeteilt, der die Abzüge von der Endnote entsprechend den nachstehenden Kriterien vornimmt:
      - Landung oder Berührung mit einem Fuß oder einer Hand außerhalb der Bodenfläche = **-0,10**.
      - Berührung mit beiden Füßen, Händen, Füßen und Händen oder mit einem anderen Körperteil außerhalb der Bodenfläche = **-0,30**.
      - Landung direkt außerhalb der Bodenfläche = **-0,30**.
      - Elemente, die außerhalb begonnen werden, haben keine Wertigkeit.

Der D1-Kampfrichter stellt sicher, dass der entsprechende Abzug von der Endnote vorgenommen wird.
    - iii. Wenn der Turner die Bodenbegrenzung übertreten hat, erfolgt für das Zurücktreten in die Bodenfläche kein Abzug.
  - b) Die Dauer der Bodenübung beträgt maximal 70 Sekunden. Sie wird von einem Zeitnehmer kontrolliert. Eine Minimalzeit ist nicht vorgeschrieben. Der Zeitnehmer gibt dem Turner nach 60 Sek. ein akustisches Signal und noch einmal nach 70 Sek. Damit zeigt er das Ende der vorgesehenen Zeit an. Die Zeit wird gemessen von der ersten Fußbewegung des Turners bis zum Abgang, der im Stand mit geschlossenen Beinen endet. Wird die vorgeschriebene Zeit überschritten, teilt der Zeitnehmer dies dem D1-Kampfrichter mit, der sicherstellt, dass der entsprechende Abzug von der Endnote vorgenommen wird.
  - c) Es muss die gesamte Bodenfläche genutzt werden. Es gibt keine Begrenzung, wie oft eine Diagonale für akrobatische Elemente benutzt werden darf. Dennoch darf die gleiche Diagonale nicht mehr als zweimal nacheinander genutzt werden. Wenn ein Turner die gleiche Diagonale zweimal nacheinander betritt, muss er danach eine Querbahn zu einer Ecke des Bodens nutzen.
    - Eine Querbahn ist < 12 m. (Richtung A-B, B-C, C-D, D-A)
    - Eine Diagonale ist jede andere akrobatische Bahn.

Weiterhin muss der Turner mindestens einmal in jeder Ecke gewesen sein. Wenn die letzte Diagonale in einer bisher nicht betretenen Ecke endet, ist die Anforderung, dass alle Ecken genutzt werden müssen, erfüllt. Sollten

nicht alle Ecken beturnt worden sein, so erfolgt ein einmaliger neutraler Abzug von 0,3 Pkt. durch den D1-Kampfrichter. Wird eine Diagonale dreimal in Folge beturnt, erfolgt ein einmaliger Abzug von 0,3 Pkt. durch den D1-Kampfrichter.

- d) Pausen vor akrobatischen Reihen oder Elementen von 2 Sekunden oder länger sind nicht gestattet. Einfache Bewegungen der Arme sind in der Definition der Pause enthalten. Deshalb beginnen die 2 Sekunden in dem Moment, in dem der Turner zum Stehen kommt.
  - e) Jedes akrobatische Element bzw. jede akrobatische Serie muss in einer sichtbar kontrollierten Landung mit Pause enden, bevor die Übung mit einem anderen Element fortgesetzt wird. Unkontrollierte Landungen während Übergängen sind nicht erlaubt.
  - f) Die Bodenübung muss mit einem akrobatischen Element enden, das mit geschlossenen Füßen gelandet wird.
  - g) Ein Turner darf keine einfachen Schritte verwenden, um in eine Ecke zu gelangen. Einfache Schritte bedeutet, dass der Turner die Position verändert ohne eine gymnastische Verbindung (Drehung mit mind.  $180^\circ$ , Sprung, Heben des Beines über die Horizontale, etc.) zu turnen.
  - h) Der Abzug für ästhetische und Ausführungsfehler bei Saltos erfolgt pro Element und nicht für jeden Salto innerhalb des Elementes.
3. Eine vollständige Liste der Fehler und Abzüge, die die Übungsvorstellung betreffen, finden Sie in Abschnitt 9 und der Zusammenfassung der Abzüge in den Artikeln 9.4 und 10.3.

### Artikel 10.2.2 Informationen über die D-Note

1. Die Elementgruppen (EG) sind:
  - I. Nicht-akrobatische Elemente.
  - II. Akrobatische Elemente vorwärts.
  - III. Akrobatische Elemente rückwärts.
  - IV. Einfacher Salto vorwärts und/oder rückwärts mit einer oder mehr Drehungen.
2. Der Abgang darf nicht aus Elementgruppe I stammen.
3. In der Übung muss ein mehrfacher Salto enthalten sein. (bei den Senioren als Abgang) der zu den zählenden 8 Elemente gehören muss.
4. Informationen über Schwierigkeits- und Elementgruppen:
  - a) Akrobatische Elemente können verbunden werden, behalten jedoch ihren eigenständigen Wert.
  - b) Alle Twist-Elemente (Sprung rückw. m.  $\frac{1}{2}$  Dr + Salto oder Rolle vorw.) sind in der Gruppe Akrob. Sprünge rückw (EG 3) eingeordnet. Beispiel: Doppeltwist mit  $\frac{1}{2}$  Drehung = entspricht einem Doppelsalto rückwärts 1/1 (D-Wert).
5. Informationen zu Verbindungsbonifikationen (CV):
  - D oder höher + B oder C = +0,1.
  - D oder höher + D oder höher = +0,2.
  - Verbindungen können auf beiden Seiten eines Elements gewertet werden.
  - Für den Verbindungsbonus müssen alle Elemente innerhalb der 8 zählenden Elemente liegen.
  - Es wird kein Verbindungsbonus für Kontersaltos vergeben (Beispiel: Doppelsalto rückwärts 1/1 zu Salto vorwärts 1/1).
  - Es wird kein Verbindungsbonus für direkt verbundene Einzelsaltos mit Drehungen vergeben (Beispiel: Salto rückwärts mit  $\frac{5}{2}$  Drehungen zu Salto vorwärts 1/1 Drehung).
  - Zeigt ein Turner eine Verbindung von zwei oder mehreren Elementen, wird für den Teil der Verbindung kein Bonus vergeben, bei dem ein **großer Fehler Sturz (NL04)** vorhanden ist.
6. Zusätzliche Informationen und Regelungen:
  - a)  $\frac{3}{2}$  Saltoelemente mit Landung auf den Händen und sofortigem Absprung von den Händen sind nicht gestattet.
  - b) Saltos zum Abrollen oder in den Liegestütz sind nicht erlaubt. (Ausnahme II.38)
  - c) Alle erlaubten Elemente, die mit einem Abrollen oder einer Landung in der Stützposition enden, sind in den Schwierigkeits-Tabellen aufgeführt. Aus Sicherheitsgründen sind keine neuen Elemente dieser Art erlaubt.
  - d) Sofern in den Schwierigkeits-Tabellen nicht anders angegeben ist, haben Elemente mit Kreis- und Thomasflanken denselben Wert und dieselbe Identifikationsnummer. Wende-Schwünge mit gespreizten Beinen sind nicht erlaubt.
  - e) Nicht in den Wertungsvorschriften aufgeführte Krafthalteteile mit gegrätschten Beinen sind nicht gestattet.
  - f) Elemente, die sich aus 2 Kraftelementen zusammensetzen, erfordern einen Halt bei beiden Teilen des Elementes, um den angegebenen Wert zu erhalten. Wenn nur eines der beiden Kraftteile gehalten wird, wird nur der entsprechende niedrigere Wert angerechnet (Bsp.: Manna (1 s.) und Heben zum Handstand (ohne Halt) = C-Teil (nur für den Manna)
  - g) Alle Kreis-/Thomas-Elemente beginnen und enden im Stütz vorlings.
  - h) Vor oder nach dem Element I.82 können keine weiteren Elemente zur Werterhöhung angefügt werden. Grundsätzlich können nur akrobatische Elemente einen höheren Wert als D erhalten.
  - i) Alle Japanerhandstände erfordern geschlossene Beine. Der Kopf darf dabei nicht mehr als eine Handbreite vom Boden entfernt sein.
  - j) Wenn ein Turner beim Heben in den Handstand seine Beine senkt, sodass diese den Boden berühren, so wird das Heben nicht anerkannt. Der anschließende Handstand kann jedoch anerkannt werden, falls er gehalten wird.
  - k) Klarstellung zu akrobatischen Sprüngen: Einige dieser Elemente können nicht abgewertet werden, wenn sie teilweise in der gehockten Position ausgeführt werden. Beispiel: Salto vw. mit  $\frac{2}{1}$  Drehung. Der Turner erhält den Wert für den Salto mit  $\frac{2}{1}$  Drehung, wenn das Beugen in der zweiten Drehung auftritt, aber den Abzug für die unklare Position (gehockt, gebückt, gestreckt). Artikel 9.4.

- l) Ein Rondat mit  $\frac{1}{4}$  Drehung zur Landung mit Blick nach vorne (Tinsica) ist nicht erlaubt. Andernfalls wird das nächste Element nicht anerkannt.
- m) Die Turner müssen ein Gleichgewichtselement auf einem Bein zeigen, aus Elementen, die im Code de Pointage aufgeführt sind, z.B. Element 1.61 oder 62. Das Gleichgewichtselement muss nicht zu den 8 zählenden Elementen gehören.
7. Spezielle Wiederholungen:
- a) Es darf maximal 1 Kraftelement (einschließlich Krafthandstände) in einer Übung für die D-Note gewertet werden. Elemente I.1 bis I.48 gelten als Kraftelemente, mit Ausnahme von:
- Element I.19 - Handstand (2 Sekunden).
  - Element I.31 -  $\frac{1}{2}$  oder  $\frac{1}{1}$  Drehung im Handstand oder zum Handstand.
- b) es darf maximal 1 Flankenelement (Kreis-/Thomasflanken oder Russenwendeschwünge) in einer Übung für die D-Note gewertet werden.
8. Für eine vollständige Liste der Vorschriften zur Nichtanerkennung von Elementen und anderer Aspekte der D-Note befindet sich in Abschnitt 7 und die Zusammenfassung der Abzüge in Artikel 7.6.

## Artikel 10.3 Spezifische Abzüge am Boden

### D-Kampfgericht

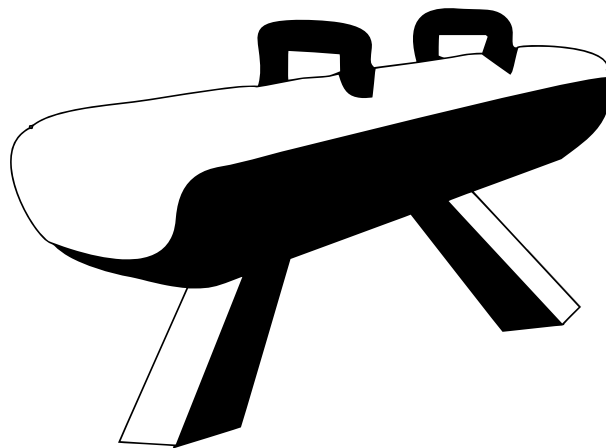
Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
Übung länger als 70 Sekunden	≤ 2 Sek.	> 2 – 5 Sek.	> 5 Sek.
Landen oder Berühren mit einem Fuß oder einer Hand außerhalb der Bodenfläche	•		
Berühren mit Füßen, Händen, Fuß und Hand oder einem anderen Körperteil außerhalb der Bodenfläche		•	
direktes Landen außerhalb der Bodenfläche		•	
Nicht Beturnen aller vier Ecken		•	
gleiche Diagonale mehr als zweimal hintereinander verwenden		• (einmal in der Übung)	
kein Mehrfach-Salto-Element (Abgang für Senioren)		•	
kein Gleichgewichtselement auf einem Bein		•	
Elemente, die außerhalb der Bodenfläche beginnen	kein Wert		

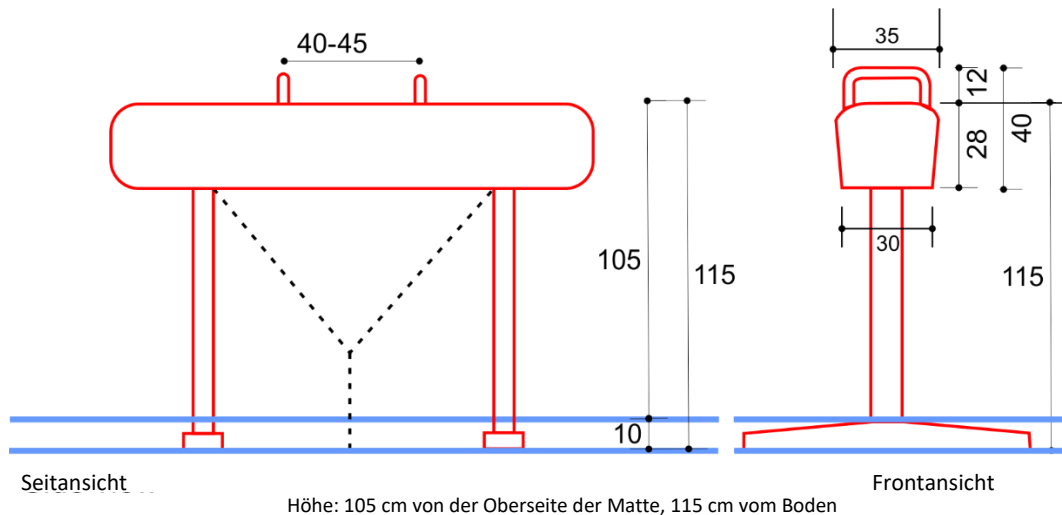
### E-Kampfgericht

Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
unzureichende Höhe bei akrobatischen Elementen	•	•	
Mangelnde Flexibilität bei statischen Elementen	•	•	
Akrobatische Elemente mit Abrollen ohne Handstütz		auf dem Handrücken	ohne Aufstützen
Pause von 2 Sekunden oder länger vor einem Element oder einer akrobatischen Serie	•		
unkontrollierte momentane Landungen (auch bei Verbindungen)	•	•	•
einfache Schritte oder Übergänge, um zu den Ecken zu gelangen	•		
Sprung in die Bauchlage nach einem Salto			•
Abweichung von der Bewegungsebene	•	•	

# Abschnitt 11

## Pauschenpferd





## Artikel 11.1: Übungsbeschreibung

Eine moderne Pauschenpferdübung ist charakterisiert durch verschiedene Arten von Kreisschwüngen mit geschlossenen und gespreizten Beinen, Einbeinschwüngen und/oder Scheren sowie Schwüngen durch den Handstand mit und ohne Drehungen in unterschiedlichen Stützpositionen und auf allen Pferdteilen. Alle Elemente dürfen nur schwingvoll und ohne jegliche Übungsunterbrechung geturnt werden. Kraft- und Halteelemente sind nicht gestattet.

## Artikel 11.2: Inhalt und Aufbau einer Übung

### Artikel 11.2.1 Informationen zur Übungsvorstellung

- Der Turner muss seine Übung mit geschl. Beinen beginnen. Ein Auftaktschritt oder -sprung ist gestattet. Die Bewertung beginnt, wenn die Füße den Boden verlassen.
- Weitere Anforderungen zur Ausführung und zum Übungsaufbau sind:
  - Die Übung darf nur aus Schwüngen ohne sichtbare Pausen und ohne sichtbaren Krafteinsatz bestehen.
  - Eine Achsenabweichung bei Kreisschwüngen mit geschl. oder gespreizten Beinen ist nicht erlaubt. Kreisschwünge mit geschl. oder gespr. Beinen (Thomasflanken) dürfen nur in Quer- oder Seitstützpositionen ausgeführt werden. Des Weiteren müssen alle Elemente mit Drehungen im Quer- oder Seitstütz beginnen und enden.
  - Kreis- und Thomasflanken sollten idealerweise mit einer kompletten Streckung ausgeführt werden. Mangelnde Amplitude der Körperposition wird als individueller Abzug je Element abgezogen. Ein Beugen der Hüfte während einzelner Elemente in der Übung sollte jeweils als separater technischer Fehler je Kreis- oder Thomasflanke abgezogen werden.
  - Wendeschwünge müssen mit geschl. Beinen ausgeführt werden. Wendeschwünge mit gespreizten Beinen gelten als Ausführungsfehler (Art. 9.4) und werden pro vollständiger Drehung abgezogen.
  - Bei Scheren und Einbeinschwüngen muss der Turner ein deutliches Hochschwingen der Hüften und einen großen Spreizwinkel der Beine demonstrieren.  
Die folgende Tabelle beschreibt die Abzüge, die vor, während und nach Elementen mit einbeinigen Schwüngen und/oder Scheren gelten:

Amplitude	Abzug
über Schulterlinie	0,0
zwischen Schulter und Horizontale	-0,10
unterhalb der Horizontalen	-0,30



- Handstandelemente müssen mit absolut gestreckten Armen, ohne jegliche Schwungunterbrechung und ohne sichtbaren Krafteinsatz ausgeführt werden.
- Bei Kreis- und Thomasflanken zum Handstand-Abgang oder Elementen zum Weiterturnen auf dem Pauschenpferd (Flanken oder Stütz) können beim Heben in den Handstand, bei der Drehung und beim Senken aus dem Handstand folgende Abzüge vorgenommen werden: Bewegungsunterbrechung, Krafteinsatz, gebeugte Arme, Absenken der Hüfte, Unsicherheit, Amplitude der Flanken am Ende des Elements. Beim Schwingen in den Handstand erfolgt kein Abzug für ein Beugen der Hüfte.
- Ein einfacher Handstandabgang oder einer, der eine Drehung von mindestens 270° aus dem Seitstütz enthält, muss über das Pferd führen, sodass er im Querstand landet, mit Blick entlang der Längsachse des Pferdes und in der Nähe der letzten Handstützposition. Werden diese Anforderungen nicht erfüllt, wird der Abgang als atypisch betrachtet und mit -0,30 für Drehprobleme abgezogen (Art. 9.4).
- Erwartungen an Scherenelemente zum Handstand:
  - Der Turner muss ohne Krafteinsatz oder Unterbrechung und mit gestreckter Hüfte in den Handstand schwingen.

- Eine Schere zum Handstand mit ausgeprägtem Hüftwinkel und Krafteinsatz sollte mit einem Abzug durch das E-Kampfgericht geahndet werden. Bei mehr als 90° Hüftwinkel keine Anerkennung durch das D-Kampfgericht.
  - Scheren zum Handstand, die mit Krafteinsatz und/oder Absenken der Hüfte oder Beine ausgeführt werden, werden durch das E-Kampfgericht abgezogen.
  - Bei allen Scheren zum Handstand müssen die Beine geschlossen werden.
- c) Klarstellungen hinsichtlich der Bewertung für Scheren zum Handstand mit Handfehler:
- Eine Hand auf das Leder und wieder zurück auf eine Pausche = D-Wert (D-Kampfgericht) und Abzug von 0,3 Punkten und weitere Ausführungsfehler (E-Kampfgericht) für die unkontrollierte Handstandposition.
  - Eine Hand auf das Leder ohne Rückkehr auf eine Pausche = D-Wert (D-Kampfgericht) und Abzug von 0,5 Punkten und weitere Ausführungsfehler (E-Kampfgericht) für die unkontrollierte Handstandposition.
  - Beider Hände auf das Leder = keine Wertanerkennung (D-Kampfgericht) und Abzug von 0,5 oder 1,0 Punkten abhängig davon, ob die Übung fortgesetzt wird oder ein Sturz erfolgt) und weitere Abzüge (E-Kampfgericht).
- d) Alle Abgänge, die nicht über den Handstand erfolgen, müssen mit einer Körperposition mindestens 30° über der Schulterhorizontalen ausgeführt werden. Winkel von weniger als 30° führen zu einem Abzug (siehe Fehler- und Abzugstabelle am Pauschenpferd, Artikel 11.3).
- e) Wenn ein Turner glaubt, dass sein Handstandabgang nicht anerkannt wurde, darf er einen beliebigen Abgang (nur einmal) innerhalb der zulässigen Zeit nach Vollendung des Originalabgangs wiederholen. Wenn der Originalabgang mit einem großen Fehler geturnt wurde, und der Abgang wiederholt wird, muss der große Fehler durch das E-Kampfgericht auf -1,0 Punkte erhöht werden.

3. Die vollständige Liste der Fehler und Abzüge für die Übungsausführung befindet sich in Kapitel 9 und in der Zusammenfassung der Abzüge in Artikel 9.4 und 11.3.

### **Artikel 11.2.2 Informationen über die D-Note**

#### **1. Es gibt folgende Elementgruppen:**

- I. Einbeinschwünge und Scheren.
- II. Kreis- und Thomasflanken mit und/oder ohne Spindeln und Handständen, Kehrschwünge, Russenwendeschwünge, Flops und kombinierte Elemente.
- III. Wanderelemente inklusive Kroll, Tong Fei, Wu Guonian, Roth und Spindeln mit Wandern.
- IV. Abgänge

#### **2. Zusätzliche Informationen und Regelungen:**

##### **a) Allgemein**

- a.1) Sofern nicht anders angegeben, beginnen und enden alle Kreiselemente (einschließlich Reisen, Spindeln und Wendeschwünge) im Stütz vorlings.
- a.2) Soweit nicht anders ausgewiesen, ist jedes Element einer bestimmten Struktur zugehörig und endet, wenn eine neue Struktur eingeleitet wird (Ausnahme: kombinierte Elemente):
  - i. Ein gesprungenes Element ist mit dem Abschluss des Sprunges oder einer Serie von Sprüngen beendet.
  - ii. Eine Kreis- oder Thomasflanke ist beendet, wenn ein anderes Element gezeigt wird.
  - iii. Ein Spindelement ist beendet, wenn die Spindelaktion unterbrochen wird.
  - iv. Ein Element im Stütz vorlings (Wendeschwung) ist beendet, wenn die Wendeschwungbewegung unterbrochen wird.
  - v. Wanderelemente im Querstütz sind beendet, wenn das Wandern oder die Querstützposition durch eine Kreisflanke oder irgendein anderes Element oder in irgendeiner anderen Weise unterbrochen wurde.
  - vi. Russenwendeschwung-Elemente mit Wandern enden, wenn das Wandern oder der Wendeschwung durch zusätzlichen Stütz oder Zwischenstütz unterbrochen oder auf andere Weise beendet wird.
  - vii. Für die Schwierigkeitsanerkennung können Wanderelemente als beendet betrachtet werden, sobald der Transport beendet ist – beide Hände im Stütz vorlings auf dem entsprechenden Pferdteil.
  - viii. Magyar- & Sivado-Wandern dürfen sich in der Verbindung eine Kreisflanke teilen und erhalten für die Schwierigkeit den Wert D+D. Um den A-Wert für die Kreisflanke zwischen den zwei Wandern zu bekommen, muss die A-Kreisflanke komplett vom Stütz vorlings zum Stütz vorlings vollendet werden.
  - ix. III.46 (Moguilny) und III.52 (Belenki) dürfen im Querstütz beginnen und enden (auch mit Blick nach außen) – also minus 90° in der ersten UND letzten Drehung – mit Transport vom einen Pferdende auf das andere.
- a.3) Für alle Wandern im Seitstütz gilt die Startposition 1-2 und die Endposition 4-5 als ausreichend, um die Anforderungen zu erfüllen.
- a.4) Um die Regeln bei Stürzen zu vereinfachen, benötigen alle aufgelisteten Elemente in EGII und EGIII ein anschließendes, gelistetes Element vor dem Sturz, um einen Wert zu erhalten. Die einzige Ausnahme ist ein Vorflanken (halbe Kreisflanke) und Rückspreizen (vollenden der Flanke) mit einem Bein gefolgt von Spreizen oder Schere.
 

*Beispiel:*

Auf einer Pausche: Flanke, Flanke, Stöckli, Stöckli, gefolgt von einer Flanke mit einem Bein zum Einspreizen oder zur Schere: Wenn ein Sturz beim E-Flop erfolgt, kann auch keine teilweise Anerkennung erfolgen. Wenn ein Sturz erst beim folgenden Element erfolgt, wird der E-Flop gewertet.
- a.5) Alle Elemente vom Typ Sohn und Bezugo, die aus dem Stand (und nicht aus der Kreisflanke) geturnt werden, sind 2 Werte niedriger eingestuft als das entsprechende, in den Wertungsvorschriften aufgeführte Element. Sohn und Bezugo



beginnen aus dem Stütz auf zwei Pauschen mit einer 360°-Drehung, um im Stütz auf zwei Pauschen zu enden. Wenn der Turner nicht mit beiden Händen auf beiden Pauschen endet, erhält das Element keinen Wert.

- a.6) Damit ein Russenwendeschwung zum Abgang - beginnend im Querstütz mit Blick nach außen - den vollen Wert als Abgang erhält, muss die entsprechende Anzahl an Russenwendeschwüngen bereits vor der Wende komplett gezeigt werden.
- a.7) "Wu Guonian" erfordert mind. eine 360°-Drehung des Körpers, die durch den Stütz von 1 oder 2 Händen zwischen den Pauschen vervollständigt wird.
- a.8) Die Schwierigkeit folgender Elemente kann durch das Hinzufügen weiterer Elemente nicht erhöht werden:
  - Kehre, Stöckli umgekehrt, Kehre (Element III.46, Moguilny).
  - Stöckli umgekehrt, Kehre, Stöckli umgekehrt (Element III.52, Belenki).
- a.9) Klarstellung zur Startposition Querstützwandern rückwärts: Der Turner darf dieses Element im Querstütz rücklings (blick nach außen) mit Stütz beider Hände auf dem Leder beginnen
- a.10) Alle Wandern mit Spindel beginnen ~~mit einer zusätzlichen Flanke im Stütz vorlings (NL04)~~ in der entsprechenden Position.
- a.11) Im Fall von Mikulak-Elementen oder anderen gesprungenen Scheren, bei denen sich der Turner vor Abschluss des Elements mit seinen Beinen abstützt, wird das Element nicht anerkannt und erhält 0,5 Abzug für Unterbrechung der Übung ohne Sturz.

**b) Flanken**

- b.1) Alle einfachen Kreis- und Thomasflanken im Seit- oder Querstütz (auch auf einer Pausche) können mit einer ¼ Drehung beendet werden, ohne die Struktur oder Wertigkeit des Elements zu ändern.
- b.2) Wandern auf eine Pausche mit oder ohne ¼ Dr. besitzt den Wert B „Kreisflanke (mit ¼ Dr.) auf einer Pausche“ und zählt als Beginn einer Flopsequenz (Element II.14).

**c) Handstände**

- c.1) Es gibt keine Werterhöhung für Drehungen im Handstand, der aus einer Schere erreicht wurde.
- c.2) Es gibt keine Werterhöhung für Drehungen im Handstand (aus der Kreis- oder Thomasflanke) auf den Pauschen. Drehungen im Handstand müssen hauptsächlich auf dem Leder stattfinden.
- c.3) Wenn ein 3/3 Wandern während eines Handstandes (innerhalb der Übung oder als Abgang) geturnt wird, muss der „Stütz“ mit einer Hand auf jedem Pferdende gezeigt werden, um die Werterhöhung für das 3/3 Wandern zu erhalten. Es gibt keine zusätzliche Werterhöhung für Drehungen im Handstand aus Kreisen oder Thomasflanken (wie in der Tabelle unten angegeben).
- c.4) Werterhöhungen für Handstände aus Kreis- oder Thomasflanken:

1. Kreisflanke oder gespreizte Kreisflanke zum Handstandabgang.

	Handstand		
	"B"	"C"	"D"
m. 450° Dr. (o. mehr) ODER 3/3 Wandern*	C	D	E
m. 450° Dr. (o. mehr) UND 3/3 Wandern	D	E	F

\*3/3 Wandern erfordert mind. eine 270° Drehung.

2. Kreisflanke oder gespreizte Kreisflanke zum Handstand und Senken zur Kreisflanke oder gespreizten Kreisflanke.

	Handstand		
	"B"	"C"	"D"
Senken zur (gespreizten) Flanke	C	D	E
m. 360° Dr. (o. mehr) ODER 3/3 Wandern*	D	E	F
m. 360° Dr. (o. mehr) UND 3/3 Wandern*	E	F	G

\*3/3 Wandern erfordert mind. eine 270° Drehung.

- c.5) Jeder Schwung mit Kraft und/oder Senken der Hüfte oder Beine beim Aufschwung in den Handstand aus einer Schere oder Kreisflanke oder gespreizten Kreisflanke (auch beim Abgang) wird als Element und Elementgruppe (D-Kampfgericht) anerkannt, mit den entsprechenden Abzügen durch das E-Kampfgericht. Handelt es sich jedoch um einen großen Fehler, so wird das Element zum Handstand oder der Abgang nicht anerkannt. Im Fall eines großen Fehlers bekommt der Turner einen Abzug von **-0,50** Punkten und nur die Abzüge für ästhetische Fehler (Beine, Füße, gebeugte Arme, Pferdberührung usw.). Für den Krafteinsatz oder Winkel erfolgt kein zusätzlicher Abzug.
- c.6) Eine Schere zum Handstand sollte mit einem gestreckten Körper und einer kontinuierlichen Aufwärtsbewegung ausgeführt werden. Wenn der Turner direkt in eine Position mit starker Hüftbeugung (>90°) gelangt, wird das Element

nicht anerkannt. Wenn sich ein Bein oder beide Beine während des Elementes zwischen den Pauschen bewegen, führt das ebenfalls zur Nichtanerkennung.

- c.7) Alle Scheren durch den Handstand auf einer Pausche erfordern einen Wechsel des Arms oder der Pausche, um anerkannt zu werden.
- c.8) Alle Scheren durch den Handstand auf einer Pausche erfordern einen Beinwechsel (wie beim Doppelschere), um anerkannt zu werden

**d) Kombinierte Elemente**

d.1) Es ist möglich, bestimmte Elemente auf einer Pausche zu kombinieren. Es gibt zwei Arten solcher kombinierten Elemente, die in der Elementgruppe II aufgeführt sind:

- i. Flopelemente bestehen aus Kombinationen der folgenden Einpauschenelementen: Bertoncelj/Davtyan, Kreisflanken im Querstütz (mit oder ohne 1/4 Drehung), direkte Stöckli B (DSB) und/oder direkte Stöckli A (DSA).
  - Das DSA darf nur am Ende der Sequenz erscheinen.
  - Bertoncelj und Davtyan dürfen nur am Anfang der Sequenz erscheinen.

Die folgenden Beispiele veranschaulichen diese Regel:

- DSB + DSB + DSA = D-Flop.
- Flanke auf einer Pausche + DSB + DSB + DSA = E-Flop.
- Bertoncelj + Flanke auf einer Pausche + DSB = E-Wert-Flop.

Nur eine solche Flop-Sequenz darf in einer Übung als Wertteil anerkannt werden.

- ii. Kombinierte Sequenzen auf einer Pausche bestehend aus Flanken und/oder Stöckli A oder B, Bertoncelj und Davtyan mit Russenwendeschwüngen. Die Flanken und/ oder Stöckli B können vor oder nach den Russenwendeschwüngen geturnt werden (Bertoncelj und Davtyan nur am Beginn der Sequenz) und müssen in direkter Folge präsentiert werden, um Teil einer kombinierten Sequenz mit 2 Flops zu sein. Ein DSA kann nur am Ende der Sequenz geturnt werden. In einer Übung darf nur eine kombinierte Sequenz als Wertteil anerkannt werden.

		Flop	
Russenwendeschwung		1	2
R18 o. R27 (B)	+		D
R36 o. R54 (C)	+	D	E
R72 o. R90 (D)	+	E	F
R108 (E)	+	F	G

		Russenwendeschwung	
<b>Bertoncelj/ Davtyan + Einpauschenflanke</b>	+	R18 o. R27 (B)	D
	+	R36 o. R54 (C)	E
	+	R72 o. R90 (D)	F
	+	R108 (E)	G

- iii. Bei einem kombinierten Element darf der Turner nie das gleiche Element dreimal in direkter Folge turnen. Beispiel: LLLS erhält einen Wert von B-Wiederh.-Wiederh.-NA
  - iv. Flopelement und kombinierte Sequenz müssen mind. durch eine Flanke mit einer Hand außerhalb der einen Pausche getrennt sein.
  - v. Nach einer Flopelement oder einer kombinierten Sequenz aus Flops und Russenwendeschwüngen dürfen keine direkt anschließenden Einpauschenelemente außer eines Elements zum Handstand geturnt werden.
  - vi. Ein DSB gilt als beendet, wenn der Seitstütz nach vorne auf einer Pausche ausgeführt wird.
- d.2) Keine anderen doppelten Elemente können für eine Werterhöhung genutzt werden.  
Zum Beispiel: 2 Flanken a.e.P. oder 2 DSB erhalten nur den Wert für das erste Element und keinen Wert für das zweite (das zweite ist Wiederholung).
- d.3) Ein DSA erfordert eine ¼ Drehung zu Beginn und eine ¼ Drehung am Ende

**e) Spindeln**

- e.1) Alle Spindeln im Quer- oder Seitstütz mit geschlossenen oder gespreizten Beinen müssen für die Anerkennung als D-Teil innerhalb von max. 2 Kreisflanken (3 Stützpositionen vorlings nach der Ausgangsposition) geturnt werden.
  - e.2) Es gibt zwei 1/1 Spindeln als D-Teil (EG II) in den Wertungsvorschriften:
    - Alle 1/1 Spindeln i. Seitstütz gegr. innerhalb max. 2 Kreisflanken - Element II.28
    - Im Querstütz alle 1/1 Spindeln innerhalb max. 2 Kreisflanken (auch mit 1/3, 1/2 oder 2/3 Wandern) (Magyar) - Element II.34
- Beide Elemente können in einer Übung gezeigt werden.

**f) Abgänge**

- f.1) Pauschenpferd ist das einzige Gerät an dem der Abgang (nur einmal) wiederholt werden darf, wenn der Turner der Meinung ist, dass dieser aufgrund eines Sturzes oder großen Abzuges nicht anerkannt wurde. Dies muss innerhalb der zulässigen Zeit geschehen. Falls der Turner das Podium verlässt (dies beinhaltet die Stufen) ist die Übung beendet.
- f.2) Im Fall der Wiederholung des Abgangs hat der Turner 30 Sekunden Zeit, die Übung fortzusetzen und darf jeden beliebigen Abgang zur Anerkennung für die Elementgruppe IV turnen.
- f.3) Wiederholung des Abgangs am Pauschenpferd, Beispiele:

Beispiel 1

Aktion	Turner	Bewertung durch das D-Kampfergericht	Bewertung durch das E-Kampfergericht
Stöckli z. Hdst. mit 270° Dr. und 3/3 Wandern als Abgang (Versuch)	Sturz schon beim Versuch, den Handstand zu erreichen	keine Anerkennung für D-Note und für Abgangsgruppe	<b>-1,00</b> zzgl. aller Abzüge für die Fehler bis zum Sturz
Wiederholung: Stöckli z. Hdst. mit 270° Dr. und 3/3 Wandern als Abgang (innerhalb der erlaubten Zeit)	Erfolgreiche abzugsfreie Wiederholung des Abgangs	D-Wert (0,4) und +0,4 EG IV	0,0 Kein Abzug

Beispiel 2

Aktion	Turner	Bewertung durch das D-Kampfergericht	Bewertung durch das E-Kampfergericht
Stöckli z. Hdst. mit 450° Dr. und 3/3 Wandern als Abgang (Versuch)	Starkes Absenken der Beine, dann Ausführung des Abganges d.d.Hdst.	Keine Anerkennung für D-Note und für Abgangsgruppe	<b>-0,50</b> (für Absenken der Beine) und Abzug für ästhetische Fehler
Wiederholung: Stöckli z. Hdst. mit 450° Dr. und 3/3 wandern als Abgang (innerhalb der erlaubten Zeit)	erfolgreiche abzugsfreie Wiederholung des Abgangs	E-Wert (0,5) und +0,5 EG IV	<b>-0,50</b> (für Absenken der Beine) muss geändert werden zu <b>-1,00</b> Sturz, zzgl. aller Abzüge beim 2. Versuch

Beispiel 3

Aktion	Turner	Bewertung durch das D-Kampfergericht	Bewertung durch das E-Kampfergericht
Russenwendeschw. 1080° zur Wende als Abgang (Versuch)	Sturz nach RW 900° Russenwendeschw.	keine Anerkennung	<b>-1,00</b> zzgl. aller Abzüge für die Fehler bis zum Sturz
Wiederholung: Russenwendeschwung 1080° zur Wende (in der zulässigen Zeit)	erfolgreiche Wiederholung des Abgangs mit -0,1 für Beinfehler	C-Wert (0.3) und +0.3 EG IV	<b>-0,10</b> für Beinfehler

Im Beispiel 3 können die Kampfrichter nicht immer feststellen, ob der erste Russenwendeschwung ein Abgangsversuch ist.

### 3. Spezielle Wiederholungen

- Max. 2 Wandern 3/3 im Querstütz (vw. und/oder rw.) sind in der Übung erlaubt. Diese Regel betrifft die folgenden sechs Wanderelemente:
  - III.33 Wanderfl. vw. im Querstütz: Pferdende – Pausche – Pausche – Pferdende (3/3) (1-2-4-5), C-Teil
  - III.34 Alle anderen Wanderfl. vw. im Querstütz von einem Pferdende auf das andere Pferdende (3/3) (Magyar), D-Teil
  - III.35 3/3 Wandern vw. im Querstütz gesprungen (Driggs), E-Teil
  - III.39 Wanderfl. rw. im Querstütz: Pferdende – Pausche – Pausche – Pferdende (3/3) (1-2-4-5), C-Teil
  - III.40 Alle anderen Wanderfl. rw. im Querstütz von einem Pferdende auf das andere Pferdende (3/3) (Sivado), D-Teil
  - III.41 Wanderfl. rw. im Querstütz über beide Pauschen (auch gesprungen) (Kurbanov/Reid) E-Teil
- Ein Maximum von zwei Russenwendeschwüngen ist in einer Übung erlaubt, einschließlich des Abgangs. Am Pferd sind diese speziellen Wiederholungsregeln weiter eingegrenzt: Jedes 2. Russenwendeschwungelement am Ende (einschließlich des Abgangs) oder jedes 2. Russenwendeschwungelement zwischen den Pauschen wird als Wiederholung angesehen. Die folgenden Beispiele veranschaulichen diese Regel:
  - Russenwende am Ende 1080° + Russenwende 720° zur Wende = Kein Wert + B-Wert.
  - Russenwende zwischen den Pauschen 720° + Russenwende zwischen den Pauschen 1080° = Kein Wert + E-Wert.
  - Russenwende zwischen den Pauschen 360° + Russenwende am Ende 1080° + Russe 360° zur Wende = C-Wert + kein Wert + A-Wert (Abgang wird zuerst gewertet).

Von der Regel ausgenommen sind Flop-/ Russenwendekombinationen auf einer Pausche.
- Max. 2 Handstandelemente aus den Kreisflanken, Thomasflanken oder Scheren (Abgang ausgenommen) sind in der Übung erlaubt.
- Maximal zwei Wandern (3/3) mit Russenwendeschwung sind in einer Übung für den Wert erlaubt. Diese Regel gilt NUR für die folgenden Wandern:
  - III.57 Vom Stütz auf einer Pausche, Russenwendeschwung vorwärts zum anderen Ende ohne Stütz auf oder zwischen den Pauschen (Seitstütz zu Seitstütz, Seit- zu Querstütz)
  - III.58 Vom Stütz am Ende, Russenwendeschwung vorwärts zum anderen Ende ohne Stütz auf oder zwischen den Pauschen (Seit- zu Seitstütz, Seit- zu Querstütz, Quer- zu Seitstütz und Querstütz zu Querstütz) (Tong Fei).
  - III.59 Auf dem Leder, vom Querstütz, Russenwendeschwung mit 360° oder 540° über beide Pauschen (Vammen).

- III.64 Vom Stütz 1-2, 3/3 Wandern mit Russenwendeschwung mit 630° oder mehr Drehung.
  - III.65 Jedes 3/3 Wandern mit Russenwendeschwung mit 720° oder mehr Drehung (Wu Guonian).
  - III.70 Jedes 3/3 Wandern mit Russenwendeschwung mit 360° Drehung (Roth).
- e) Maximal zwei 3/3 Wandern mit Spindel ist in einer Übung für den Wert erlaubt. Diese Regel gilt nur für die folgenden Elemente:
- III.17 Vom Pferdende Wandern mit 2 x ½ Spindel zum anderen Ende.
  - III.22 Jedes Wandern vorwärts 3/3 mit ½ Spindel von einer Pausche über die andere Pausche (Nin Reyes/Titov).
  - III.23 Wandern 3/3 über beide Pauschen mit ½ Spindel (Nin Reyes 2/Keikha 2).
  - III.29 Jedes 3/3 Wandern im Querstütz mit gespreizten Flanken und 1/1 Spindel innerhalb von 2 Kreisen (Urzica 2/Burkhart).
- f) Maximal zwei vollständige Spindelelemente sind in einer Übung für den Wert erlaubt. Diese Regel gilt nur für die folgenden Spindeln:
- II.28 Jede 1/1 Spindel im Seitstütz mit gespreizten Beinen innerhalb von maximal 2 Flanken.
  - II.29 Jede 1/1 Spindel im Seitstütz mit Handstütz zum anderen Ende und zurück innerhalb von maximal 2 Flanken. (Eichorn).
  - II.30 Seitstütz, 1/1 Spindel mit beiden Pauschen zwischen den Händen (gespreizte oder geschlossene Flanken) (Keikha 1/Keikha 5).
  - II.34 Jede 1/1 Spindel innerhalb von maximal 2 Kreisen am Ende (Magyar).
  - II.35 1/1 Spindel mit gespreizten oder geschlossenen Beinen auf den Pauschen innerhalb von maximal 2 Flanken (Berki).
  - II.36 Querstütz, 1/1 Spindel mit Händen zwischen den Pauschen innerhalb von maximal 2 Flanken.
- g) Bezugo/Sohn-Elemente  
Maximal zwei Bezugo- und/oder Sohn-Elemente, einschließlich Kombinationen und Handstandelementen sind erlaubt.
- h) Thomas-Elemente (Elemente mit gespreizten Flanken)  
maximal 4 Elementen mit gespreizten Flanken dürfen in der Übung gewertet werden (ohne den Abgang).
- i) Busnari-Elemente  
Elemente vom Typ Busnari: Eine Übung darf nicht mehr als eine Variation dieses Elementtyps enthalten. In diesem Fall wird das Element mit dem höchsten Schwierigkeitswert gezählt.
- j) Wander-Elemente  
Eine Übung darf nicht mehr als eine Variation desselben Elementtyps enthalten. In diesem Fall werden die Elemente mit dem höchsten Schwierigkeitswert gezählt. Diese Regel gilt NUR für die folgenden Wandern:
- i. 3/3 Russenwendeschwünge-Elemente:
    - III.64 Vom Stütz 1-2, 3/3 Wandern mit Russenwendeschwung mit 630° oder mehr Drehung.
    - III.65 Jedes 3/3 Wandern mit Russenwendeschwung mit 720° oder mehr Drehung (Wu Guonian).
    - III.70 Jedes 3/3 Wandern mit Russenwendeschwung mit 360° Drehung (Roth).
  - ii. Tong Fei Wander-Elemente:
    - III.57 Vom Stütz auf einer Pausche, Russenwendeschwung vorwärts zum anderen Ende ohne Stütz auf oder zwischen den Pauschen (Seitstütz zu Seitstütz, Seit- zu Querstütz)
    - III.58 Vom Stütz am Ende, Russenwendeschwung vorwärts zum anderen Ende ohne Stütz auf oder zwischen den Pauschen (Seit- zu Seitstütz, Seit- zu Querstütz, Quer- zu Seitstütz und Querstütz zu Querstütz) (Tong Fei).
    - III.59 Auf dem Leder, vom Querstütz, Russenwendeschwung mit 360° oder 540° über beide Pauschen (Vammen).
  - iii. Nin Reyes Wander-Elemente:
    - III.22 Jedes Wandern vorwärts 3/3 mit ½ Spindel von einer Pausche über die andere Pausche (Nin Reyes/Titov).
    - III.23 Wandern 3/3 über beide Pauschen mit ½ Spindel (Nin Reyes 2/Keikha 2).
 Zum Beispiel:
    - Nin Reyes (III.22) + Nin Reyes 2 (III.23). D-Kampfrichter-Bewertung: Wiederholung + E-Wert.
    - Nin Reyes (III.22) + Keikha 4 (III.23). D-Kampfrichter-Bewertung: D-Wert + E-Wert.
    - Titov (III.22) + Nin Reyes 2 (III.23). D-Kampfrichter-Bewertung: D-Wert + E-Wert.
4. Für eine vollständige Liste der Vorschriften zur Nichtanerkennung von Elementen und anderer Aspekte des Schwierigkeitswertes siehe Abschnitt 7 und die Zusammenfassung der Abzüge in Artikel 7.6.

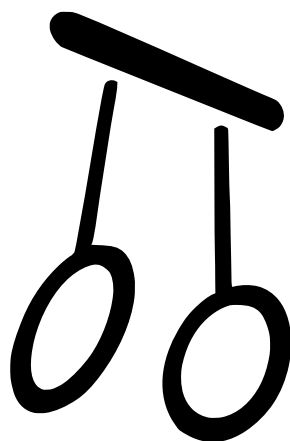
## Artikel 11.3 Spezifische Abzüge am Pauschenpferd

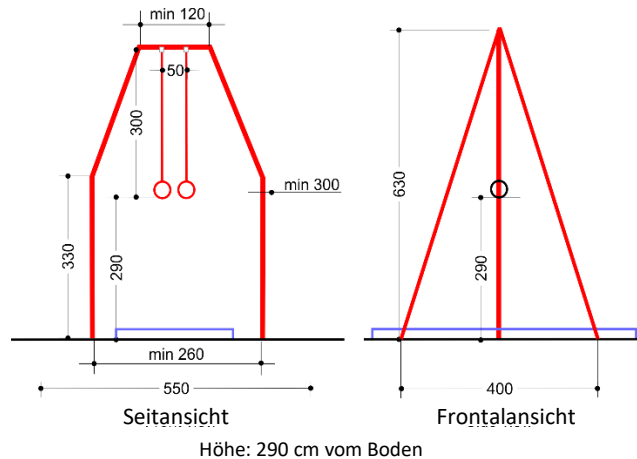
### E-Kampfgericht

Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
Mangelnde Amplitude bei Scheren und Einbein-Schwüngen.	●	●	
Handstand mit sichtbarem Krafteinsatz	●	●	● NA
Pause oder Halt im Handstand	●	●	● NA
Hüftbeugungen während einer Flanke oder gespreizten Flanke (pro Flanke)	●	●	
Mangel an Körperstreckung bei Flanken oder gespreizten Flanken. Jedes Element	●		
Geöffnete Beine während eines Elementes	0° - 30°	>30° - 60°	>60° - 90°
Winkelabweichungen im Querstütz bei Kreisschwüngen und Wandern (pro Element)	>15° - 30°	>30° - 45°	>45° NA
Schräges Landen oder nicht in Richtung der Längsachse des Pferdes	● Abweichung >45°	● Abweichung 90°	
Abgänge ohne Handstand, Körperposition unterhalb von 30° über der Schulterhorizontale		●	
Schere zum Handstand mit Hüftbeugung	●	●	● NA
Scheren zum Handstand ohne Schließen der Beine	≤ Schulterbreite	> Schulterbreite	
Zusätzlicher ½ Schwung beim Angang ohne Einspreizen		●	
Unsicherheit beim Handstandabgang, Drehprobleme	●	●	
Absenken der Beine bei Elementen zum Handstand (von der ursprünglichen Position)	0° - 15°	>15° - 30°	>30° - 45° >45° NA

# Abschnitt 12

## Ringe





## Artikel 12.1 Übungsbeschreibung

Eine Übung an den Ringen besteht aus Schwung-, Kraft- und Halte-Teilen in etwa gleichen Anteilen. Diese Teile und Kombinationen werden in einem Hang, in oder durch den Stütz sowie in oder durch die Handstandposition ausgeführt. Moderne Ringübungen sind gekennzeichnet durch Übergänge zwischen Schwung- und Kraftelementen oder umgekehrt, wobei die Ausführung mit gestreckten Armen vorherrschen sollte.

## Artikel 12.2 Inhalt und Aufbau einer Übung

### Artikel 12.2.1 Informationen zur Übungsausführung

1. Der Turner springt aus dem ruhigen Stand mit oder ohne Unterstützung des Trainers an die Ringe, mit geschlossenen Beinen und ohne Haltungsfehler. Die Bewertung beginnt mit dem Verlassen des Bodens. Dem Trainer ist es nicht gestattet, den Turner zum Übungsbeginn in einen Pendelschwung zu versetzen.
2. Eine Übung muss in der vertikalen Hangposition mit gestreckten Armen und Körper beginnen. Der Turner darf die Arme beim Übergang zum ersten Element nicht beugen, es sei denn, dies ist zur Ausführung des Elements erforderlich.  
*Beispiel:* Der Unterschwung zum Rückschwung zu Beginn einer Übung darf mit gebeugten Armen geturnt werden.
3. Sofern der Charakter des Elements dies erlaubt, ist stets mit gestreckten Armen zu turnen. Elemente, die mit gebeugten Armen ausgeführt werden können, sind in den Elementtabellen aufgelistet. Der Turner darf seine Arme nur während eines Übergangs zwischen Elementen beugen, wenn dies zur ordnungsgemäßen Ausführung des nächsten Elements erforderlich ist.
4. Bei allen Schwungteilen, die zu Krafthalte-Elementen führen und bei Krafthebe-Elementen, dürfen die Schultern nicht mehr als  $5^\circ$  über das Niveau der Endposition der Krafthalte angehoben. Der Winkel wird von der Unterkante der Ringe zur Mitte der Schulter gemessen. Dieser Abzug ist zusätzlich zum Abzug für die Endhalteposition.  
*Beispiel:* Stemme rückwärts zum Kreuzhang bei  $25^\circ$  und Senken zur Halteposition bei  $10^\circ = 0,3 + 0,1$  Abzug.
5. Rückschwünge in der Stützposition, die nicht zu einem Wertteil führen, sondern einfach umkehren und in eine niedrigere Hangposition schwingen, werden abgezogen.  
*Beispiel:* Kippe zum Stütz, Rückschwung und Ablagen zur Stemme vorwärts (-0,3).
6. Kompositionsfehler ziehen Abzüge von 0,3 nach sich.  
*Beispiel:* Honma zum Stütz, dann heben zum Winkelstütz ODER Grätschwinkelstütz zum Winkelstütz.  
Honma zum Stütz, dann rückwärts senken in den Sturzhang.
7. Ein Halt von mehr als 2 Sekunden in einer Position, die kein Wertteil ist, wird jedes Mal abgezogen.  
*Beispiele:* Kipphang, Hang rücklings, Sturzhang.
8. Zusätzliche technische, ästhetische und ausführungstechnische Anforderungen sind:
  - a) Haltepositionen müssen direkt, mit gestreckten Armen und ohne Korrekturen der Halteposition erreicht werden.
  - b) Übergriffe bei Kraftelementen sind nicht erlaubt. Übergriff bedeutet das Beugen der Handgelenke, um sich bei der Ausführung eines Kraftelements einen Vorteil zu verschaffen, Abzug - 0,1 jedes Mal.
  - c) Kein Übergriff: Gerade Handgelenke, wobei die Finger die Ringe umfassen oder die Hände auch geöffnet sein können.
  - d) Hinweis: Die Position der Ringe bei geraden Handgelenken und geöffneten Händen hat keinen Einfluss auf diese Bewertung (kein Übergriff).
  - e) Ausschließlich bei Kraftelementen zum Handstand mit gebeugten Armen, bei denen die notwendige Technik ein minimales Berühren der Ringeschlaufen mit den Unterarmen bedingt, wird kein Abzug für das Berühren der Schlaufen vorgenommen (Elemente II.25 und II.26).
9. Für eine vollständige Liste der Fehler und Abzüge zur Übungsausführung siehe Abschnitt 9 und die Zusammenfassung der Abzüge in den Artikeln 9.4 und 12.3.

### Artikel 12.2.2 Informationen zur D-Note

1. Die Elementgruppen (EG) sind:
  - I. Kipp- und Schwungelemente & Schwünge durch oder zum Handstand (2 Sekunden).
  - II. Kraft- und Halteelemente (2 Sekunden).

- III. Schwung zu Kraft-Halteelementen (2 Sekunden).
- IV. Abgänge.
2. Ein Schwung zum Handstand (2 Sekunden Haltezeit) ist in der Übung erforderlich und muss innerhalb der 8 zählenden Elemente enthalten sein.
  3. Wiederholte Elemente (gleiche Code-Identifikationsnummer)
    - a) Elementwiederholungen (gleiche Identifikationsnummer) können für die D-Note nicht angerechnet werden. Erweitert wird diese Regel an den Ringen dahingehend, dass nicht mehr als 3 Elemente aus den Gruppen II und/oder III in direkter Folge geturnt werden dürfen. Das 4. und jedes weitere Element aus den EG II und/oder III in der Sequenz wird als Wiederholung angesehen und durch das D-Kampfericht nicht anerkannt.
    - b) Wenn ein Turner mehr Elemente aus der Gruppe II und/oder III anerkannt haben will, muss er zwischen der ersten Sequenz von maximal 3 Elementen und einem weiteren Element oder einer Sequenz von Elementen aus den EG II und/oder III ein Schwungelement mit mindestens B-Wert aus der Elementgruppe I turnen (ausgenommen sind Kippen oder Kreuzkippen aller Art oder Elemente in der gleichen Box). Das Schwungelement mit mind. B-Wert muss anerkannt werden und zu den besten 8 Elementen gehören.
    - c) Alle Elemente der EG II und III zählen für diese Regel, egal ob sie zu den 8 zählenden Elementen gehören, selbst wenn sie wegen schlechter Ausführung nicht anerkannt wurden.
  4. Spezielle Wiederholungen
    - a) Elementwiederholungen (gleiche Identifikationsnummer) können für die D-Note nicht angerechnet werden. Erweitert wird diese Regel an den Ringen dahingehend, dass jede finale Krafthalteposition nur 1 Mal pro EG anerkannt werden kann. D.h. z. B. dass nur zwei Kreuzhang-Elemente (regulär, mit Vorhalte, V-Kreuzhang) oder Stützwaagen-Elemente (mit geschlossenen oder gegrätschten Beinen) in der Übung für die Schwierigkeitsanerkennung erlaubt sind (eines in EG II und eines in EG III).
    - b) Einfache Stützpositionen, wie Winkelstütz oder Spitzwinkelstütz sind von dieser speziellen Wiederholungsregel ausgenommen, da sie als verschiedene Krafthalte angesehen werden. Es ist daher möglich, Stemme vorwärts zum Winkelstütz und Stemme vorwärts zum Spitzwinkelstütz zu turnen. Es ist aber nicht möglich, eine Krafthalteposition mehrfach in einer Elementgruppe zu zeigen z.B. Kippe zum Winkelstütz und Stemme vorwärts zum Winkelstütz.
  5. Zusätzliche Informationen und Vorschriften:
    - a) Kraft-Haltepositionen, die um mehr als 45° von der korrekten Körper-, Arm- oder Beinposition abweichen, werden nicht anerkannt. Beispiele: Kreuzhang mit Schulterwinkel >45°, Stützwaage mit Hüftwinkel >45°.
    - b) Krafthebe-Elemente und Zugstemmen, die auf ein Kraft-Halteteil folgen und in einer Halteposition enden, die 2 Sekunden gehalten werden muss, werden nur dann anerkannt, wenn das vorausgegangene Halteteil anerkannt wurde und wenn die Endposition einen sichtbaren Halt aufweist.
    - c) Schwungelemente welche in Halteteilen enden und eine Schwungumkehr beinhalten (z.B. Stemme vw. zur Schwalbe, Stemme vw. zum Kopfkreuz usw.) werden als 2 Elemente gewertet.
    - d) Alle Spitzwinkel-Haltepositionen (V-Halte) (2 Sek.) müssen mit Beinen senkrecht gezeigt werden.
    - e) Elemente mit Kreuzen der Seile oder in eine "Li Ning" Hangposition sind nicht erlaubt und werden vom E-Kampfericht als kompositorischer Fehler bestraft.
    - f) Für Junioren sind Elemente mit Saltos rückwärts in den Hang nicht erlaubt.
    - g) Aus dem Hang rücklings zum Kreuzhang führt nicht zu einer Werterhöhung des Kreuzhangs (auch nicht für eine andere Krafthalteposition), Wenn der Kreuzhang direkt aus einem Hang rücklings ausgeführt wird, erhält er seinen unabhängigen Wert als C-Teil.
    - h) Folgt auf ein Yamawaki oder Jonasson direkt ein Schwung eine Stemme zum Handstand (2 s.) (NL04), wird das Element um eine Stufe aufgewertet. Der Schwung zum Handstand muss zu den 8 zählenden Elementen gehören.
      - Jonasson, Stemme zum Handstand = D + C
      - Yamawaki, Jonasson, Stemme zum Handstand = B + D + C

### Artikel 12.2.3 Ausführungshinweise für D- und E-Note

1. Alle Haltepositionen müssen für mindestens 2 Sekunden gehalten werden. Eine Halteposition wird erreicht, wenn der gesamte Körper eine statische Position einschließlich der Schultern und Füße erreicht. Ein Halteelement wird vom D-Kampfericht für Schwierigkeits- und/oder Elementgruppenanforderungen nicht anerkannt, wenn kein Stopp gezeigt wird.
2. Jonasson/Yamawaki-Typ-Elemente müssen mit kontinuierlicher Bewegung und mit Schultern über der Ringhöhe ausgeführt werden. Wenn eine klare Stützphase gezeigt wird, wird das Element nicht anerkannt und erhält einen Abzug von 0,5. In diesem Fall kann das Element nicht in Honma und Abrollen in den Hang aufgeteilt werden. Wenn diese Elemente entweder mit einer Unterbrechung (mittel) oder langsam (klein) ausgeführt werden, werden sie anerkannt, aber entsprechend abgezogen.
3. Bei allen Schwung-zu-Krafthalte-Elementen oder Krafthebe-Elementen dürfen die Schultern und/oder der Körper nicht über das Niveau der Endposition (>5°) der Krafthalte angehoben werden. Bei mehr als 45° Abweichung wird das Element nicht anerkannt und erhält einen Abzug von 0,5. In diesem Fall kann die endgültige Halteposition anerkannt werden, wenn die technischen Anforderungen erfüllt sind.

#### Beispiele:

- Vom Kreuzhang hochdrücken über 45° zur Schwalbe erhält einen Abzug von 0,5 und einen D-Wert für die Schwalbe, wenn die Ausführungskriterien erfüllt sind.
- Vorwärtssalto (Honma) zum Kreuzhang mit einer Eintrittsposition über 45° erhält einen Abzug von 0,5 und einen C-Wert für den Kreuzhang, wenn die entsprechenden Ausführungskriterien erfüllt sind.



4. Bei Schwüngen zu Handständen oder zu Haltepositionen führt das Absenken der Beine um mehr als 45° von der Eingangsposition zur Nichtanerkennung und einem Abzug von 0,5.
5. Ein Hochdrücken aus dem Hang muss langsam ausgeführt werden, mit gestreckten Armen und einem geraden Körper, um Abzüge oder die Einstufung als Schwung zu Kraft zu vermeiden. Das Hochdrücken sollte in einer Hangposition mit vertikalen und langen Armen und Körper beginnen. Wenn eine Arm- oder Körperbeugung von mehr als 45° gezeigt wird, wird das Element nicht anerkannt und erhält einen Abzug von 0,5. Siehe Artikel 9.2.8 für weitere Winkelabzüge.
6. Eine Schwalbe muss in einer horizontalen Position mit einem perfekt gestreckten Körper und mit den Schultern auf einer Linie mit der Unterkante der Ringe ausgeführt werden. Die Arme sollten breit und ohne Kontakt zum Oberkörper sein. Das Berühren der Arme führt zu einem kleinen Abzug, eine klare Unterstützung des Körpers mit den Armen führt zu einem mittleren Abzug.
7. Eine Stützwaage wird anerkannt, wenn die Schulter vollständig über den Ringen ist. Der Körper sollte in einer perfekt geraden horizontalen Position sein. Die Position der Arme, z. B. leicht breit oder mit nach außen gedrehten Händen, definiert nicht den Wert des Elements.
8. Nakayama-Typ-Elemente müssen langsam ausgeführt werden und durch eine vollständige Hangwaageposition führen, um Ausführungsabzüge und eine mögliche Nichtanerkennung zu verhindern.
9. Beim Hochdrücken von einer Halteposition in eine andere muss eine deutliche Bewegung des Körpers (mehr als eine Körperbreite) zu sehen sein. Wenn das Drücken nicht aus einer perfekten Position beginnt, wird das Element mit Ausführungsabzügen belegt. Wenn es nur eine minimale Körperbewegung gibt, wird nur das letzte Halteelement anerkannt.  
Beispiele:
  - Hangwaage rücklings, hochdrücken zur Schwalbe
  - Schwalbe hochdrücken zur Stützwaage
10. Kipp-Elemente sind Schwungelemente, die aus einer tiefen Beugung eingeleitet werden sollten, gefolgt von einer klaren dynamischen Schwungbewegung. Ein Kipp-Element, z. B. Element III 47, das mit minimaler Beugung und mehr Kraft als Schwung ausgeführt wird, wird abgezogen.
11. Elemente mit langsamen Rollbewegungen, z. B. Azarian, müssen mit einer durchgehend langsamen Rolle und einem geraden Körper ausgeführt werden. Jede Abweichung führt zu Abzügen durch das E-Kampfgericht und möglicherweise zur Nichtanerkennung.
12. Wenn ein Schwung- zu Kraft-Element mit einer starken Armbeugung (>90°) ausgeführt wird, erfolgt ein Abzug von 0,5 und das Element wird nicht anerkannt. Die letzte Halteposition wird anerkannt, wenn die technischen Anforderungen erfüllt sind. Beispiel: Stemme rückwärts zur Stützwaage gegrätscht mit starker Armbeugung (>90°) wird nicht anerkannt, aber die Stützwaage gegrätscht kann mit einem A-Wert bewertet werden.
13. Weitere Vorschriften zur Nichtanerkennung von Elementen und andere Aspekte zur D-Note finden sich in Abschnitt 7 und die Zusammenfassung der Abzüge in Artikel 7.6.

## Artikel 12.3 Spezifische Abzüge an den Ringen

### D-Kampfgericht

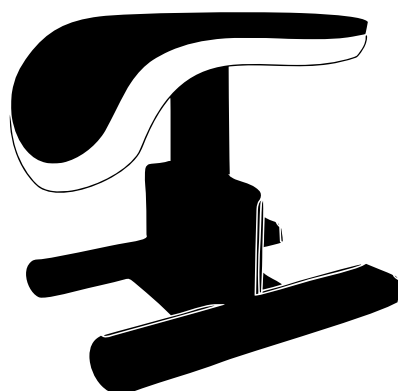
Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
kein Schwung zum Handstand		•	

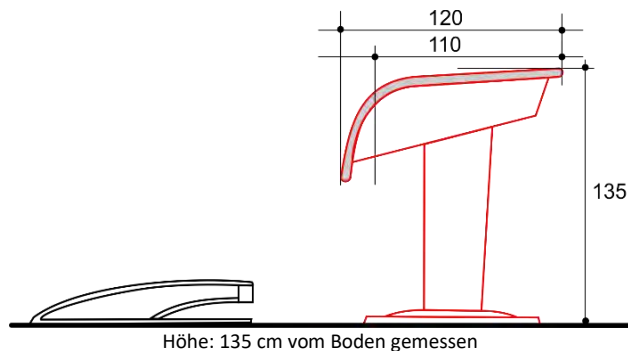
### E-Kampfgericht

Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
Geöffnete Beine oder andere Haltungsfehler während des Sprungs oder Hebens an die Ringe		•	
Anschwingen am Beginn der Übung		•	
Trainer gibt dem Turner Schwung für die Übung	•		
Ablegen im Rückschwung		•	
Mangelnder Schwung, Unterbrechung oder Stützphase bei Jonasson und Yamawaki	•	•	• NA
Halt von 2 Sek. oder mehr bei nicht gelistetem Element (jedes Mal)	•		
Kompositionsfehler		•	
Falscher Griff (Übergriff) während Kraft-Halten (jedes Mal)	•		
Gebeugte Arme bei Schwung zu den Kraft-Haltepositionen oder beim Erreichen von Halteposition	•	•	•
gebeugte Arme bei Halten und Kraft-Halten	•	•	•
Berühren der Ringeseile mit Armen, Füßen oder anderen Körperteilen		•	
Abstützen oder Balancieren mit den Füßen oder Beinen an den Seilen			• NA
Überfallen aus dem Handstand			• NA
Übermäßiger Schwung der Seile (je Element)	•		
Hochdrücken aus vorhergehender zu hoher Halteposition	•	•	
Berühren oder Unterstützung der Arme am Körper während der Schwalbe	•	•	
Schwung mit Kraft	•	•	

# Abschnitt 13

## Sprung





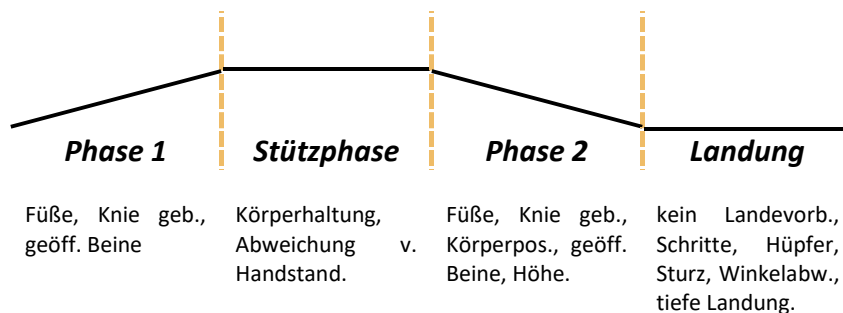
## Artikel 13.1 Beschreibung des Sprungs

Der Turner muss einen Sprung ausführen, außer in den Qualifikationen für das Sprungfinale und im Sprungfinale, wo er zwei Sprünge aus verschiedenen Sprunggruppen zeigen muss. Jeder Sprung beginnt mit einem Anlauf und einem Absprung von beiden Füßen mit geschlossenen Beinen (mit oder ohne Rondat) auf das Sprungbrett und wird mit einer kurzen Stützphase auf dem Sprungtisch mit beiden Händen ausgeführt. Der Sprung kann eine oder mehrere Drehungen um die zwei Achsen des Körpers enthalten. Nach dem ersten Sprung kehrt der Turner ohne Verzögerung zu der Startposition zurück und führt nach der Freigabe durch den D1-Kampfrichter seinen zweiten Sprung aus.

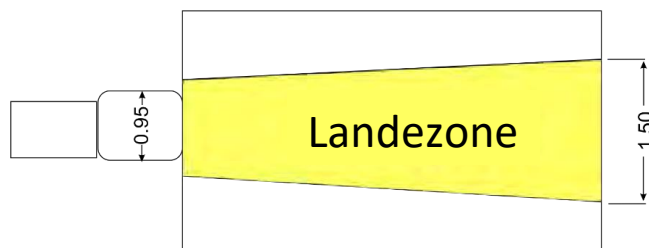
## Artikel 13.2 Inhalt und Beschreibung

### Artikel 13.2.1 Informationen zur Sprungausführung

- Der Turner muss den Sprung aus einem ruhigen Stand mit geschlossenen Beinen beginnen, in maximal 25 Metern Abstand gemessen von der Vorderkante des Sprungtisches bis zur inneren Seite der auf der Laufbahn befestigten Querleiste. Der Sprung beginnt mit der ersten Fußbewegung des Turners, aber die Bewertung beginnt in dem Moment, in dem seine Füße das Sprungbrett berühren. Die Länge des Anlaufs muss auf oder entlang der Anlaufbahn markiert werden.
- Der Sprung endet mit einer Landung hinter dem Sprungtisch in einer stehenden Position mit geschlossenen Beinen und muss entweder zum Tisch oder vom Tisch weg zeigen.
- Der Turner darf nur vorwärts oder rückwärts und mit geschlossenen Beinen abspringen. Das einzige Element, das vor dem Sprung ausgeführt werden darf, ist ein Rondat. Für solche Sprünge ist die Verwendung der Sicherheitsumrandung als Schutz um das Sprungbrett vorgeschrieben und muss vom Veranstalter bereitgestellt werden. Bei Rondatsprüngen darf der Turner eine Handstützmatte, die ebenfalls vom Veranstalter bereitgestellt wird, vor dem Brett verwenden.
- Sprünge mit Salto während der ersten Flugphase und Sprünge mit gespreizten Beinen während der zweiten Flugphase sind weder aufgeführt noch erlaubt.
- Der Turner muss die beabsichtigte Körperposition (gehockt, gebückt oder gestreckt) in deutlicher und unverwechselbarer Weise zeigen. Unklare Körperpositionen werden vom E-Kampfrichter abgezogen und können vom D-Kampfrichter als niedriger Wert anerkannt werden.
- Bewertungsgrundlagen der E-Kampfrichter:
  - Erste Flugphase: vom Absprung auf dem Sprungbrett bis zur Stützphase mit beiden Händen auf dem Tisch.
  - Stützphase: vom Moment des Kontakts mit dem Tisch bis zu dem Punkt, an dem die Hände den Tisch verlassen.
  - Zweite Flugphase: vom Abheben der Hände vom Tisch bis zum Vorbereiten der Landung.
  - Landungsphase: von der Vorbereitung zur Landung bis zum endgültigen Stand.
  - Das E-Kampfrichter muss die Abzüge phasenweise vornehmen.



- Landeregeln
  - Der Turner muss mit beiden Füßen innerhalb der markierten Landezone links und rechts der Mittelachse (gemäß nachfolgender Zeichnung) landen. Diese Linien müssen auf der Landematte deutlich markiert sein. Das Betreten der Linie ist erlaubt. Die Matte mit den markierten Linien muss sicher befestigt sein, damit sie sich beim Wettkampf nicht bewegt.



- b) Drehungen während des Sprungs müssen vor der Landung abgeschlossen sein. Unvollständige Drehungen führen zu einem entsprechenden Abzug. Wenn die Drehung um 90° oder mehr unvollständig ist, führt dies zur Nichtanerkennung durch das D-Kampfericht und zur Anerkennung als Sprung mit einem niedrigeren Schwierigkeitswert.
  - c) Es wird kein Linienabzug vorgenommen, wenn ein Turner über das Ende der Landematte hinausläuft. Normale Linienabzüge werden vorgenommen, wenn der Turner die Markierung übertritt, bevor das Ende der Matte erreicht ist.
8. In der zweiten Flugphase muss der Turner nach dem Abdruck mit den Händen einen deutlichen Anstieg des Körperschwerpunkts zeigen.
  9. Alle Sprünge müssen eine deutliche Öffnungsphase während der Landevorbereitung aufweisen. Eine unvorbereitete Landung ist ein Zeichen für einen technischen Fehler und zieht einen Abzug für die technische Ausführung sowie einen Abzug für die Landung nach sich.
  10. Die vollständige Liste der Fehler und Abzüge für die Übungsausführung befindet sich in Kapitel 9 und in der Zusammenfassung der Abzüge in Artikel 9.4 und 13.

### Artikel 13.2.2 Informationen über die D-Note

1. Der Turner muss in der Qualifikation, im Mannschaftsfinale und im Mehrkampffinale einen Sprung zeigen. In der Qualifikation für das Sprungfinale und im Sprungfinale muss der Turner zwei Sprünge zeigen, die aus verschiedenen Sprunggruppen stammen.
 

Gruppe I	Sprünge mit einem Salto und komplizierten Schrauben
Gruppe II	Überschlagsprünge ohne oder mit einfachen Drehungen und alle Doppelsalto vw.
Gruppe III	Überschlagsprünge sw. und Tsukahara-Sprünge ohne oder mit einfachen Drehungen und alle Doppelsalto rw.
Gruppe IV	Rondatsprünge mit einem Salto und komplizierten Schrauben
Gruppe V	Rondatsprünge ohne oder mit einfachen Drehungen und alle Doppelsalto vw. o. rw.
2. Jeder Sprung ist aufgelistet, nummeriert und hat in den Schwierigkeitsgradtabellen innerhalb seiner Gruppe einen Wert. Es gelten folgende allgemeine Prinzipien:
  - a) Cuervo-Sprünge haben denselben Wert wie die entsprechenden Handstand-Salto-Sprünge mit Drehungen.
  - b) Kasamatsu-Sprünge haben denselben Wert wie die entsprechenden Tsukahara-Sprünge.
  - c) Yurchenko-Sprünge haben denselben Wert wie die entsprechenden Tsukahara- oder Kasamatsu-Sprünge.
  - d) Sofern nicht anders angegeben, haben Rondatsprünge mit einer ½ Drehung auf den Tisch einen Wert von 0,20 mehr als die entsprechenden Vorwärtssprünge.
  - e) Sofern nicht anders angegeben, haben Rondatsprünge mit ¾ oder 1/1 Drehung auf den Tisch einen Wert von 0,60 mehr als die entsprechenden Tsukahara-Sprünge.
3. Jeder Sprung hat eine eigenständige D-Note, entsprechend seiner Komplexität.
4. Vor Ausführung des Sprunges muss die entsprechende Sprungnummer, wie in den Wertungsvorschriften ausgewiesen, für das D-Kampfericht angezeigt werden. Diese Aufgabe wird durch den Turner oder einen Helfer mittels einer Anzeigetafel ausgeführt. Eine Bestrafung im Falle eines Fehlers bei der Anzeige erfolgt jedoch nicht.  
*Beispiel: # 319 = die # 3 bezeichnet die Sprunggruppe, die # 19 die Sprungnummer innerhalb der Sprunggruppe.*
5. Der Turner muss die beabsichtigte Körperposition (gehockt, gebückt oder gestreckt) in deutlicher und unverwechselbarer Weise zeigen. Unklare Körperpositionen werden von dem E-Kampfericht abgezogen und können von dem D-Kampfericht als niedriger Wert anerkannt werden (siehe Definitionen für Körperpositionen in Anhang A Sektion 3). Der Turner muss den Sprung anzeigen, den er beherrscht, und nicht einen solchen, von dem er hofft, dass er ihn ausführen kann. Diese Warnung trifft insbesondere auf die gestreckte und gebückte Ausführung zu.
6. Die Matte zum Aufstützen der Hände vor dem Sprungbrett darf nur für Rondatsprünge genutzt werden und ist nicht vorgeschrieben
7. Der Sprung ist ungültig (0,00 Punkte vom D- und E-Kampfericht), wenn:
  - a) Der Sprung ohne Stützphase ausgeführt wurde, d.h. keine Hand den Sprungtisch berührt hat.
  - b) Der Turner die Sicherheitsumrandung bei Rondatsprünge nicht benutzt.
  - c) Der Sprung ist so schlecht, dass der beabsichtigte Sprung nicht erkannt wurde oder wenn der Turner vom Tisch mit den Füßen abspringt.
  - d) Bei Trainerhilfe während des Sprungs.
  - e) Der Turner nicht zuerst mit den Füßen landet. Das heißt, dass mindestens ein Fuß die Landematte vor irgendeinem anderen Körperteil berührt.
  - f) Der Turner absichtlich im Seitstand landet.
  - g) Der Turner einen nicht erlaubten Sprung ausführt (gespreizte Beine, Salto in der 1. Flugphase, nicht erlaubtes Element vor dem Sprungbrett, usw.).
  - h) Der Turner den ersten Sprung in der Qualifikation für das Gerätfinale oder im Gerätfinale auch als zweiten Sprung zeigt.

Eine Videowiederholung wird automatisch für das D-Kampfrichter und den Gerätesupervisor bei jedem ungültigen Sprung mit der "0-Wertung" zur Verfügung gestellt.

Alle E-Kampfrichter geben ihre Abzüge nach jedem Sprung ein. Das D-Kampfrichter informiert die E-Kampfrichter im Falle eines "0"-Sprunges darüber, eine "0"-E-Note anzuzeigen.

8. Bei Rondatsprüngen mit ½ Drehung in der ersten Flugphase können Abzüge für ungenügende Drehung erfolgen. Es erfolgen normale Abzüge entsprechend der Fehlertabelle für unzureichende Drehungen. Wenn die Abweichung mehr als 90° beträgt, wird der Sprung als normaler Yurchenko-Sprung gewertet.
9. In den 30 Sekunden Einturnzeit darf der Turner maximal zwei Sprünge machen, egal in welcher Phase das Einturnen. Der Turner darf seine zwei Sprünge absolvieren, auch wenn die 30 Sekunden Einturnzeit schon beendet wurde. Der Linienrichter überwacht, die Einhaltung der max. 2 Sprünge. Bei mehr als 2 Sprüngen erfolgt ein Abzug von 0,3 Punkten vom ersten Sprung.
10. In der **Qualifikation**, im **Mannschaftfinale** und im **Mehrkampffinale**:
  - Muss ein Sprung gezeigt werden.
  - In der Qualifikation wird der 1. Sprung für das Mannschaftsergebnis und/oder das Einzelmehrkampfergebnis gewertet. Für die **Qualifikation zum und im Gerätefinale** muss jeder Turner zwei unterschiedliche Sprünge zeigen, die aus unterschiedlichen Sprunggruppen kommen

**In der Qualifikation und im Gerätefinale** wird die Endnote aus dem Mittelwert beider Sprünge ermittelt.
11. Ein zusätzlicher Anlauf ist wie folgt erlaubt (wenn der Turner weder das Sprungbrett noch den Tisch berührt hat), es erfolgt aber ein Abzug von 1,00 Punkten:
  - Wenn ein Sprung gefordert ist, darf ein zweiter Anlauf mit Abzug erfolgen. Ein dritter Anlauf ist nicht erlaubt
  - Wenn zwei Sprünge gefordert sind, darf ein dritter Anlauf mit Abzug erfolgen. Ein vierter Anlauf ist nicht erlaubt.

### Artikel 13.3 Tabelle der spezifischen Fehler und Abzüge am Sprung

#### D-Kampfrichter

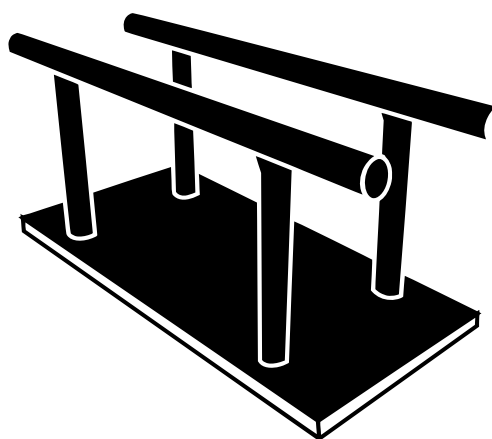
Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
Landung oder Berühren mit einem Fuß oder einer Hand außerhalb des Landebereichs.	-0,10	von der Endnote des Sprunges.	
Berühren mit den Füßen, Händen, einem Fuß und einer Hand oder einem anderen Teil des Körpers außerhalb des Landebereichs.	-0,30	von der Endnote des Sprunges.	
Landung direkt außerhalb des Landebereichs	-0,30	von der Endnote des Sprunges.	
Überschreitung von 25 Metern Anlauf für den Sprung.	-0,50	von der Endnote des Sprunges.	
Illegale oder ungültige Sprünge.	0,00	Punkte für den Sprung.	
Versäumnis, den Sicherheitsumrandung für Rondatsprünge zu verwenden.	0,00	Punkte für den Sprung.	
Wiederholung desselben Sprungs in der Qualifikation oder im Sprungfinale.	0,00	Punkte für den Sprung.	
Wiederholung eines Sprungs aus derselben Sprunggruppe in der Qualifikation oder im Sprungfinale.	-2,00	Punkte für den zweiten Sprung vom D1-Kampfrichter.	
Mehr als zwei Sprünge während der Einturnzeit.	-0,30	vom ersten Sprung, wenn zwei Sprünge in Qualifikation o. Gerätefinale gezeigt werden.	
Zusätzlicher Anlauf	-1,00	Punkt Abzug für den betroffenen Sprung.	

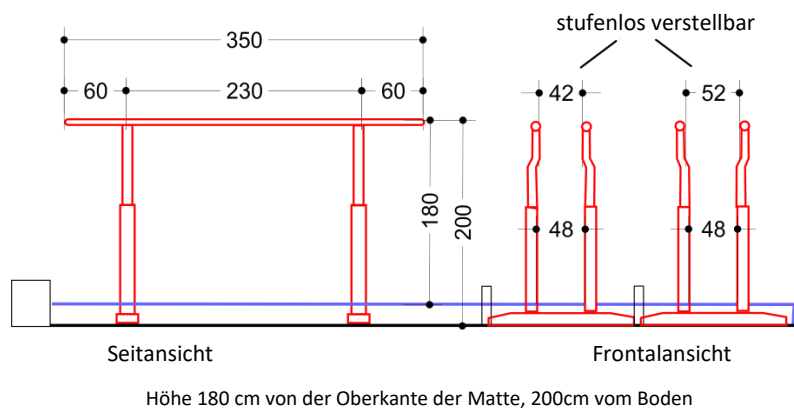
#### E-Kampfrichter

Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
Ausführungsfehler in der ersten Flugphase.	•	•	•
Technische Fehler in der ersten Flugphase.	•	•	•
Passieren der Handstandpos. nicht durch die Senkrechte	•	•	•
Winkelabweichung im Stütz (Überschlag vs. Tsukahara)	≤30°	>30°-60°	
Ausführungsfehler in der zweiten Flugphase.	•	•	•
Technische Fehler in der zweiten Flugphase.	•	•	•
Unzureichende Höhe, kein deutlicher Anstieg des Körpers.	•	•	•
Mangel an Streckung in der Vorbereitung auf die Landung.	•	•	
Tiefe Landepositionen mit Hüften unter den Knien.			•

# Abschnitt 14

## Barren





Höhe 180 cm von der Oberkante der Matte, 200cm vom Boden

## Artikel 14.1 Übungsbeschreibung

Eine moderne Barrenübung besteht überwiegend aus Schwung und Flugelementen aus allen Elementgruppen, die mit fließenden Übergängen durch verschiedene Hang- und Stützpositionen führen, um die vielfältigen Möglichkeiten des Gerätes zu zeigen.

## Artikel 14.2 Inhalt und Aufbau einer Übung

### Artikel 14.2.1 Informationen zur Übungspräsentation

1. Der Angang am Barren bzw. der Anlauf muss aus dem Stand mit geschlossenen Beinen erfolgen. Die Übung beginnt, wenn die Füße den Boden verlassen. Übungsbeginn durch Anschwingen mit einem Bein oder aus der Schrittstellung ist nicht gestattet. Die Füße müssen den Boden gleichzeitig verlassen.
2. Ein Sprungbrett auf der regulären Mattenlage des Gerätes ist für den Angang erlaubt.
3. Vorelemente sind nicht erlaubt. Das bedeutet, dass kein Element gestattet ist, bei dem eine Drehung von mehr als 180° um eine Körperachse ausgeführt wird, bevor die Holme oder ein Holm mit den Händen erfasst werden.
4. Weitere Anforderungen zum Übungsaufbau und zur Ausführung sind:
  - a) Rückwärtsschwünge im Stütz oder Oberarmhang, die nicht zu mindestens einer Wertungsposition führen, sondern einfach die Richtung umkehren und in eine niedrigere Hang- oder Stützposition zurückschwingen, werden abgezogen, z.B.:
    - Rückschwung im Oberarmstütz, Ablegen zur Schwebekippe.
    - Rückschwung im Stütz, Ablegen und Aufstemmen beim Vorschwung.
    - Rückschwung im Stütz, Ablegen in den Hang.
    - Rückschwung zum Handstand (auch mit 2 Sek.), Ablegen auf die Oberarme, zum Stütz oder in den Hang.
    - Schwebekippe in den Oberarmstütz oder einen kurzzeitigen Stütz und sofortiges Ablegen in den Oberarmstütz.
    - Aus dem Handstand Senken in den Oberarmstand und Überrollen.

Nach einem Schwung zum Handstand (II.1) (NLO4) muss das nächste Element in die gleiche Richtung ausgeführt werden (1/2 Drehung, Gatson, Healy, etc.)

- b) Bei Elementen mit Drehungen im einarmigen Stütz ist kein Zwischenstütz erlaubt. z.B. bei Riesenfelgen mit Dr., Stemme rw. m. Dr., Stemme vw. m. ganzer Dr., Felg-Elemente m. Dr. usw. Die Drehung ist dann beendet, wenn der Turner mit der freien Hand zugreift.
  - c) Alle Elemente im Hang gefolgt von Kippen müssen mit gestreckten Beinen ausgeführt werden.
  - d) Folgende Elemente oder Elementgruppen sind nicht gestattet:
    - Kraft- und Halteelemente, die nicht in den Schwierigkeitstabellen aufgeführt sind.
    - Saltos und Abgänge aus dem Seithang an einem Holm.
    - Saltos mit Landung auf den Oberarmen und/oder im Beugestütz für Junioren.
  - e) Elemente in den Handstand auf einen Holm (Chiarlo, Piasecky, etc.) dürfen mit leicht auseinandergesetzten Händen geturnt werden. Eine leichte Abweichung der Schulter/des Körpers ist auf Grund der unnatürlichen Griffposition erlaubt. Abzüge gibt es für einen sehr großen Abstand der Hände und/oder für eine große Abweichung des Körpers.
  - f) Bei allen Moy und Riesenfelgelementen dürfen die Beine nicht vor der Horizontalen gebeugt werden.
  - g) Der Abzug für zu geringe Streckung beim Wiederfassen nach Saltos bezieht sich auf die Streckung (Öffnungsphase des Körpers) auf horizontaler Höhe (Holmhöhe).
  - h) Eine Stemme vorwärts muss so ausgeführt werden, dass der Rücken mindestens waagrecht (parallel zu den Holmen) ist. Eine Abweichung bis zu 45° wird mit einem geringen Abzug (0,1) bestraft, eine Abweichung größer 45° mit einem mittleren Fehler (0,3)
  - i) Eine Stemme vorwärts zum Winkelstütz kann mit einem Abzug für Winkelabweichung mit 0,1 oder 0,3 bestraft werden
  - j) Für Elemente wie Diamidov, deren Endposition als Handstand definiert ist, muss der Turner diese Handstandposition deutlich zeigen, bevor er zu Elementen im Langhang oder Oberarmhang übergeht. Andernfalls könnte das Element nicht anerkannt werden.
5. Die vollständige Liste der Fehler und Abzüge für die Übungsausführung befindet sich in Kapitel 9 und in der Zusammenfassung der Abzüge in Artikel 9.4 und 14.3.



## Artikel 14.2.2 Informationen über die D-Note

1. Es gibt folgende Elementgruppen:
  - I. Elemente die im Oberarmstütz beginnen
  - II. Elemente im Stütz oder durch den Stütz auf beiden Holmen
  - III. Schwungelemente durch den Hang an 1 od. 2 Holmen und Unterschwünge
  - IV. Abgänge
2. Bewertung der Schwierigkeit:
  - a) Bei Elementen mit Drehungen wird die Drehung nicht als Teil des Elementes anerkannt, wenn die Drehung nach Erreichen der Handstandposition oder nach einem gesprungenen Handstand ausgeführt wird, z. B. Felge mit Ausschultern und Springen z. Handstand und Drehung oder Riesenfelge mit gespr.  $\frac{1}{2}$  Dr. zum Handstand, gefolgt von Drehungen.
  - b) Wenn nicht anders ausgewiesen werden Elemente, die absichtlich im Beugestütz enden, hinsichtlich Identifikationsnummer und Schwierigkeitswert wie Elemente, die im Oberarmstütz enden, behandelt. Jedoch haben Elemente, die im Beugestütz beginnen, die gleiche Identifikationsnummer und den gleichen Schwierigkeitswert wie Elemente aus dem oder durch den Stütz.
  - c) Soweit in den Schwierigkeitstabellen nicht anders ausgewiesen haben Elemente mit oder aus unüblichem Griffverhalten oder aus Drehgriffpositionen die gleiche Identifikationsnummer und den gleichen Schwierigkeitswert wie analoge Elemente aus oder in normaler Griffposition.
3. Zusätzliche Informationen und Regelungen:
  - a) Viele Schwungelemente führen zu einem Handstand (auf 1 oder 2 Holmen) oder sind als solche definiert. Der Handstand muss nicht gehalten werden, aber das Element muss so ausgeführt werden, dass überzeugend demonstriert wird, dass der Handstand gehalten werden könnte.
  - b) Spezialregel: Elemente in den Querstütz auf einem Holm haben denselben Wert wie die entsprechenden Elemente auf beide Holme, jedoch erhöhen sie sich um einen Wert, wenn sie mit Healy-Elementen verbunden sind (das Healy-Element wird dann ebenfalls um einen Wert erhöht). Der Handstand auf einem Holm darf gestanden werden.
  - c) Elemente auf 1 Holm werden werterhöht, wenn sie mit Healy-Elementen verbunden sind, jedoch nur, wenn das Healy-Element ohne großen Abzug ausgeführt wird.
  - d) Gegrätschte Elemente auf einen Holm können keine Werterhöhung erhalten (z.B. Tippelt, Arican, etc.)
  - e) Makuts-Elemente, die nach dem ersten Teil des Elements eine Pause oder ein Stopp haben, werde wie folgt bewertet:

Aktion des Turners	D-Kampfgericht	E-Kampfgericht
kleine Pause (<1 sec.) nach dem ersten Teil des Elements	Anerkennung	<b>-0,10</b> für Pause oder Stopp im Handstand
eine Sekunde gehalten nach dem ersten Teil des Elements (weniger als 2 Sekunden)	Anerkennung	<b>-0,30</b> für Pause oder Stopp im Handstand
zwei Sekunden oder länger gehalten nach dem ersten Teil des Elements	keine Anerkennung	<b>-0,50</b> für Pause oder Stopp im Handstand

Zum Beispiel: Makuts mit weniger als einer Sekunde Pause nach dem  $\frac{3}{4}$  Diamidov – gefolgt von  $\frac{3}{4}$  Healy zum Stütz = E-Wert mit 0,1 Abzug für Pause im Handstand

- f) Alle Healy-Elemente müssen 360° Drehung erfüllen, um als Healy anerkannt zu werden, beginnend im Querstütz von 1 oder 2 Holmen. Ein  $\frac{3}{4}$  Healy aus dem Seitstütz auf 1 Holm ist ein B-Teil (gleiches Element wie II.74)
- g) Anforderungen an Bhavsar. Dieses Element muss so ausgeführt werden, dass beim Wiederfassen der Schulterwinkel geöffnet und der Körper in der Horizontalen gestreckt ist. Wenn der Turner beim Wiederfassen einen Hüftwinkel von mehr als 45° oder einen Schulterwinkel von mehr als 90°-Winkel zeigt, wird das Element nicht anerkannt und einmalig ein großer Abzug vorgenommen.
- h) Healy-, Makuts- und Vorwärtssalto-Elemente werden nicht anerkannt, wenn beim Wiederfassen ein extremes Beugen der Arme (größer als 90 Grad) erfolgt.
- i) Ein Doppelsalto vorwärts mit  $\frac{1}{2}$  Drehung kann für den Wert entweder mit einer späten oder einer frühen Drehung in der  $\frac{1}{2}$  Drehung ausgeführt werden.
- j) Erwartungen an den Tippelt. Der Tippelt wird als Schwungelement angesehen und muss daher mit einer kontinuierlichen Bewegung ausgeführt werden. Die Beine müssen sich nach dem Wiederfassen kontinuierlich bis in die Handstandposition erheben, ohne dass die Beine fallen oder eine sichtbare Verwendung von Kraft erforderlich ist. Das Fallenlassen der Beine, eine Unterbrechung der Aufwärtsbewegung oder eine sichtbare Verwendung von Kraft kann zu Ausführungsabzügen und möglicherweise zur Nichtanerkennung des Elements führen.
- k) Erwartungen an Felgen-Elemente mit Drehungen. Die Felge mit vollständiger Drehung, III.108, sollte direkt in den Handstand ausgeführt werden und ohne einen zusätzlichen Zwischenstütz. Die Felge mit halber Drehung, die in III.107 enthalten ist, sollte mit maximal einem Zwischenstütz vor dem vollständigen Handstand ausgeführt werden. Wenn die Felge mit zwei oder mehr Zwischenstützen ausgeführt wird, wird sie als III.106 Felge mit Vierteldrehung gewertet.

4. Spezielle Wiederholungen:

- a) Elemente mit Salti: Eine Übung darf nur eine Variante eines Flugelementes enthalten (innerhalb derselben EG). In diesem Fall wird das Element mit dem höchsten Schwierigkeitswert für die Schwierigkeit gewertet.

Beispiele:

- Morizue gehockt oder Morizue gebückt.
- Belle gehockt oder Belle gebückt.
- 5/4 Salto vorwärts gegrätscht zum Oberarmhang oder zum Beugestütz oder direkt zum Hang.

Zur Klarstellung: Dies gilt auch für folgende Elemente: I.59, I.60, III.70, III.71, III.77 und III.83

- b) Maximal zwei Riesenfelgen durch den Handstand (III.21, III.22, III.29, III.30, III.42, III.46, III.48).
- c) Maximal zwei Felgen durch den Handstand (III.106, III.107, III.108, III.114, III.119, III.120, III.130, III.131, III.137).
- d) Maximal zwei Stemme-vorwärts-Elemente durch den Handstand (I.5, I.6, I.11, I.12, I.15, I.17, I.18).
5. Eine weitere Liste mit Regelungen für die Nichtanerkennung von Elementen und weitere Aspekte die D-Note betreffend, befindet sich in Kapitel 7 und die Zusammenfassung der Abzüge in Artikel 9.4 und 14.3.

## Artikel 14.3 Spezifische Abzüge am Barren

### D-Kampfgericht

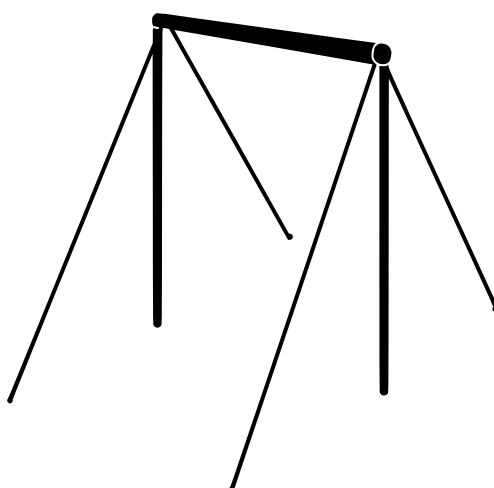
Fehler	Abzug
Überschreiten der offiziellen Einturnzeit (50 Sek pro Turner)	<b>-0,30</b> von der Endpunktzahl (D1-Kampfrichter) für Einzelwettbewerbe oder <b>-1,00</b> von der Gesamtpunktzahl des Teams für Mannschaftswettbewerbe

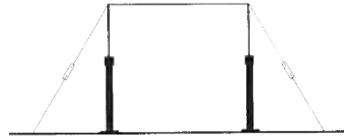
### E-Kampfgericht

Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
einbeiniger Absprung oder Anschwingen zum Angang		•	
Ablegen beim Rückschwung		•	
unkontrollierte Handstandposition auf 1 oder 2 Holmen	•		
Elemente des Chiari-Typs (Elem. auf 1 Holm), deutlicher Abstand der Hände oder Abweichung des Körpers (jeweils)	•	•	•
Vorelement.			•
zu geringe Streckung (in der Horizontalen) oder unkontrolliertes Wiederfassen nach Saltos	•	•	•
Schritte oder Handkorrekturen im Handstand	• jedes Mal		
Moy und Riesenfelgen: Beugen der Beine über der Waagerechten	•	•	
Nach Bhavsar oder ähnlichen Elementen zum Wiederfassen: Schwebekippe mit gebeugten Beinen.		•	

# Abschnitt 15

## Reck





Höhe 260 cm von der Mattenoberkannte, 280 cm vom Boden.

## Artikel 15.1 Übungsbeschreibung

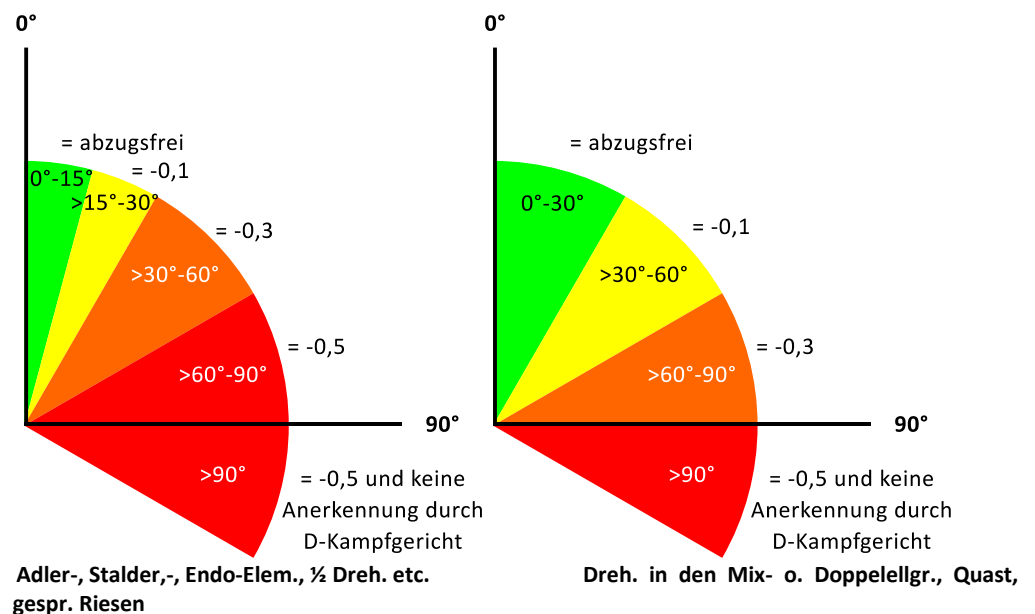
Eine moderne Reckübung muss eine dynamische Präsentation sein, die ausschließlich aus fließenden Verbindungen von Drehungen, Schwung- und Flugelementen besteht, die abwechselnd stangennah und mit Abstand zur Reckstange in verschiedenen Griffvarianten ausgeführt werden, sodass die Vielfältigkeit des Gerätes gezeigt werden kann.

## Artikel 15.2 Inhalt und Aufbau einer Übung

### Artikel 15.2.1 Informationen zur Übungsausführung

- Der Turner darf aus dem Stand mit geschlossenen Beinen mit oder ohne Unterstützung des Trainers in den ruhigen Hang oder leichten Schwung oder aus einem kurzen Anlauf heraus, mit guter Haltung, an die Reckstange springen. Die Bewertung beginnt in dem Moment, indem der Turner den Boden verlässt. Ein Anschwingen, bestehend aus maximal drei Schwüngen, ist erlaubt, um die Übung ohne Abzug zu beginnen. Zusätzliche Schwünge führen zu einem Abzug von 0,3.
- Weitere Anforderungen zur Ausführung und zum Übungsaufbau:
  - Die Übung muss ausschließlich aus Schwungelementen ohne jeden Halt oder Pause bestehen.
  - Abweichungen durch den Handstand werden wie folgt bewertet:

Winkelabweichung von der Handstandposition	Adler-, Stalder-, Endoelemente, ½ Drehungen etc.	Drehungen in den Mix- oder Doppellellgriff, Quast, gesprungener Riesenumschwung vw. & rw-
0°-15°	= abzugsfrei	= abzugsfrei
>15°-30°	= 0,1	= abzugsfrei
>30°-60°	= 0,3	= 0,1
>60°-90°	= 0,5	= 0,3
>90°	= 0,5 & NA	= 0,5 & NA



- Flugelemente müssen einen deutlichen Höhenanstieg des Körpers während der Flugphase aufweisen.

- d) Für Rückschwünge in den Handstand, die nicht zu einem Wertteil führen, sondern eine einfache Schwungumkehr darstellen, wird ein Abzug (Kompositionsfehler) von jeweils 0,3 Punkten vorgenommen.  
Beispiele hierfür sind:
- nach einer Kippe oder Stemme rückwärts zum Handstand - Ablegen zur Riesenfelge, Stalder, freie Felge, 1/2 Dr. zum Ellgriff, usw.
  - nach einer Stemme rückwärts zum Handstand mit Umspringen zum Ristgriff - Vorschung zur Riesenfelge, Stalder, freie Felge, usw.
- (auch andere Winkelabweichungen von der Handstandposition müssen beachtet und zusätzlich abgezogen werden)
- e) Jedes Flugelement mit Salto über die Stange muss in eine Riesenfelge geturnt werden. Andernfalls erfolgt ein Abzug von 0.3 Punkten (E-Kampfgericht).
- f) Bei allen Adler-Elementen muss das Einbücken nicht zwingend aus dem Handstand erfolgen
3. 3. Für eine vollständige Liste der Fehler und Abzüge bei der Übungspräsentation siehe Abschnitt 9 und die Zusammenfassung der Abzüge in den Artikeln 9.4 und 15.3.

### Artikel 15.2.2 Informationen über den D-Score

1. Es gibt folgende Elementgruppen:
  - I. Langhangschwünge mit und ohne Drehungen
  - II. Flugelemente
  - III. Stangennahe und Adler-Elemente
  - IV. Abgänge
2. Informationen über Verbindungsbonifikationen (CV).  
Verbindungsbonifikationen können nur in den folgenden Kombinationen vergeben werden:

Flug		Flug		Verbindungsbonus
C-Wert	+	D-Wert o. höher	=	0,10
		o. umgekehrt		
D-Wert	+	D-Wert	=	0,10
D-Wert	+	E-Wert o. höher	=	0,20
		o. umgekehrt		

Elemente aus EG I o. III		Flug		Verbindungsbonus
D-Wert o. höher	+	D-Wert	=	0,10
		o. umgekehrt		
D-Wert o. höher	+	E-Wert o. höher	=	0,20
		o. umgekehrt		

Beide Elemente der bonifizierte Verbindung müssen zu den 8 zählenden Elementen gehören.

3. Zusätzliche Informationen und Regelungen:
  - a) Sofern nicht anders angegeben, haben die in den Schwierigkeitsgradtabellen aufgeführten Elemente denselben Wert und dieselben Identifikationsnummern, unabhängig davon, ob sie aus dem Handstand, einem Rückschwung oder einer anderen Position ausgeführt werden.
  - b) sofern nicht anders angegeben, haben Elemente denselben Schwierigkeitsgrad und dieselbe Identifikationsnummer, auch wenn sie mit dem „falschen Griff“ oder in untypischen Griffpositionen ausgeführt werden.
  - c) Elemente, die im beidarmigen Ellgriff enden, sind eine Wertstufe höher als das gleiche Element, das im einarmigen Ellgriff endet.
  - d) Flugelemente haben denselben Wert und dieselbe Identifikationsnummer, auch wenn sie aus einem anderen Griff (z.B. einarmig, Ellgriff o.a.) begonnen werden.
  - e) Flugelemente haben denselben Wert und dieselbe Identifikationsnummer, auch wenn sie mit einem anderen Griff (z.B. einarmig, Ellgriff o.a.) gefangen werden.
  - f) alle Endo-, Stalder-, Weiler- und Kippelemente mit Drehung werden in zwei Elemente unterteilt, außer Stalder-Rybalko.  
Beispiel:
    - Endo + 1/1 Drehung in den Ellgriff = B + C
    - Stalder + 1/2 Drehung in den Ellgriff = B + B
  - g) Elemente mit gesprungenen Drehungen durch den Handstand, müssen die Drehung während des Sprungs einleiten und das Wiederfassen mit der zweiten Hand darf erst nach Abschluss der Drehung erfolgen. Ein Wiederfassen kann anfangs mit einer Hand erfolgen und dann greift die zweite Hand nach Abschluss der Drehung zu. Das Element mit der gesprungenen Drehung wird als beendet betrachtet, wenn die zweite Hand zugreift.
  - h) Klarstellung für Riesenfelgen mit gesprungenen Drehungen (Quast- und Rybalko):  
Quast:
    - deutliches Springen und flüssige Drehung, nicht auf dem Stützarm drehen.Rybalko:
    - Voraussetzung ist, dass in der Endposition beide Hände im gemischten Ellgriff (C-Teil) oder im beidarmigen Ellgriff (D-Teil) sind.
    - deutliches Springen und flüssige Drehung, nicht auf dem Stützarm drehen.

- Riesenfelge mit gesprungener 3/2 Drehung zur einarmigen Riesenfelge hat den gleichen Wert und die gleiche Box (I.51) wie Rybalko zum Kamm- oder Mixed-Griff.
  - Eine gesprungene Riesenfelge rückwärts mit mehr als 3/2 Drehung ist verboten (2 oder mehr Drehungen). Diese Regeln gelten auch für alle Stalder und Rybalko-Elemente
- i) Rybalko oder Piatti aus dem Stalder gebückt sind nicht erlaubt
  - j) Drehungen über einen Arm werden als beendet angesehen, wenn die zweite Hand die Stange greift.
  - k) Piatti-Elemente mit Aufbücken / Berühren der Füße mit der Stange sind nicht erlaubt
4. Flugelemente aus dem Ell-Griff und
  5. Abgänge aus dem Ell-Griff oder Hang rücklings haben denselben Wert wie Elemente im normalen Griff.
  6. Spezielle Wiederholungen:
    - a) Maximal zwei Adler-Elemente sind erlaubt. In diesem Fall werden die Elemente mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad gewertet.
    - b) Elemente mit Drehungen: eine Übung darf nicht mehr als eine Griffvariation desselben Elements enthalten. In diesem Fall wird das Element mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad gewertet. Beispiele:
      - Rybalko zum beidarmigen Ell-Griff oder Rybalko zum gemischten Griff oder Rybalko im Einarmgriff.
    - c) Nur zwei Flugelemente vom gleichen Typ (Tkatchev & Piatti, Kovacs, Gienger, Jäger, Markelov oder Saltos vw. über die Stange) sind erlaubt.
  7. Der Turner darf ein 5. Flugteil turnen, wenn mindestens zwei Flugteile verbunden sind.
  8. Tkatchev oder Yamawaki mit ½ Drehungen werden nicht gewertet, wenn beim Wiederfangen die Drehung nicht vollendet ist und kein Schwung in den Handstand oder eine direkte Verbindung mit einem Flugteil erfolgt.– siehe dazu Punkt 14
  9. Ein Ellgriff oder Russenriesen (nach einem Adler oder einer Drehung zum Ellgriff) muss mindestens einmal die Stange überqueren, um gewertet zu werden.
  10. Ein Zou Li Min, der mit unzureichender Drehung ausgeführt wird (mehr als 90° Abweichung), wird von dem D-Kampfgericht nicht anerkannt und führt zu einem Abzug von -0,5 durch die E-Kampfgericht. Dieses Element kann nicht zur einarmigen Riesenfelge (B-Teil) abgewertet werden. Einarmige Riesenfelge vw. mit 1/1 Drehung zum Ellgriff und 1/1 Dr. in den Kammgriff (Zou Li Min) können nicht mit anderen Elementen kombiniert werden, um eine Werterhöhung zu erhalten.
  11. Yamawaki-Elemente müssen die Stange in gestreckter senkrechter Position überqueren, um keinen Abzug zu erhalten. Ein starkes Bücken oder Abweichungen von der vertikalen über der Stange führt zu einem Abzug - ein Hüftwinkel über 45° führt zur Abwertung als B-Teil.
  12. Flugelemente erhalten immer einen Wert, wenn eine eindeutige Hangphase vorliegt, bevor der Turner stürzt.
  13. Endo im Ellgriff durch den Handstand (Element III.99):  
Für die Anerkennung dieses Elements muss der Turner den Endo im Ellgriff-Handstand beginnen und am Ende im Ellgriff-Handstand die Stange überqueren.
  14. Eine Riesenfelge im Ellgriff (Element I.68) und Russenriesenfelge (Element I.69) müssen nur einmal die Stange überqueren, um den aufgelisteten Wert zu erhalten. Für die Anerkennung ist davor keine Ellgriffriesenfelge erforderlich.  
Beispiel:
    - Adler mit 65° Abweichung vom Handstand – Schwung im Ellgriff durch die untere Senkrechte, über den Handstand und noch einmal untere Senkrechte – Umspringen zum Kammgriff= Wert für den Adler (E-Abzug 0,5 für Winkelabweichung) + B-Wert für Ellgriffriesenfelge
    - Adler zum Handstand – Schwung im Ellgriff durch die untere Senkrechte, über den Handstand Einsteigen zum Ellgriffendo - Ellgriffendo durch die untere Senkrechte und Ellgriffhandstand - Ellgriff durch die untere Senkrechte – Umspringen zum Kammgriff= Wert für den Adler (C für Adler, B für Ellgriffriesen, C für Ellgriffendo)
  15. Flugelemente mit ½ Dr. zum Mixed-Ellgriff müssen beim Wiederfassen mehr als 50 % der Drehung vollendet haben, um keinen Abzug zu erhalten. Für eine ungenügende Drehung wird ansonsten kleiner, mittlerer oder großer Fehler abgezogen.
  16. Beim Einbücken und Ausgrätschen zum Hang oder Stütz (III.103) kann der Turner aus dem Handstand oder Vorschwung einsteigen.
  17. Anforderung an das Ausbücken beim Tschechenriesen:  
Ein einfaches Ausbücken (ohne Handstand) gefolgt von einem Stalder, ist erlaubt, ohne einen Abzug für Winkelabweichung zu erhalten. Das Ausbücken erhält dann aber keinen Wert.
  18. Endo-, Stalder-, Weiler- und Adler-Elemente müssen die Stange in der beabsichtigten Richtung überqueren, um anerkannt zu werden.
  19. Tkatchev gestreckt muss mit völlig gestrecktem Körper bis zum Weiderfassen geturnt werden. Wenn ein Hüftwinkel >45° erfolgt, wenn die Füße die Stange überqueren, wird das Element als Tkatchev gebückt (C-Teil) gewertet. Wenn der Turner hinter der Stange bückt, erhält er den D-Wert, aber mit den entsprechenden Abzügen.
  20. Für eine vollständige Liste der Vorschriften zur Nichtanerkennung von Elementen siehe Abschnitt 7 und Zusammenfassung der Abzüge in Artikel 7.6

## Artikel 15.3 Spezifische Abzüge am Reck

### E-Kampfgericht

Fehler	klein 0,10	mittel 0,30	groß 0,50
geöffnete Beine oder andere Haltungsfehler während des Sprungs oder Hebens zum Reck		●	
Mangel an Schwung oder Pause im Handstand oder anderswo	●	●	
ungenügende Flughöhe bei Flugelementen	●	●	
Abweichung aus der Bewegungsebene	≤ 15°	>15°	
Ablegen bei Rückschwung (einfache Schwungumkehr)		●	
nicht erlaubte Elemente mit den Füßen an der Stange		●	
gebeugte Arme beim Wiederfassen nach Flugelementen	●	●	
gebeugte Knie bei Schwüngen	● jedes Mal	● jedes Mal	
Elemente, die nicht in beabsichtigter Richtung fortgesetzt werden		● NA	
jedes Flugelement mit Salto über die Stange ohne anschließende Riesenfelge		●	
Winkelabweichung vom Handstand beim Einsteigen von Endo, Stalder und Weiler		●	
zusätzliche Schwünge zu Beginn der Übung		●	





# Anhang A

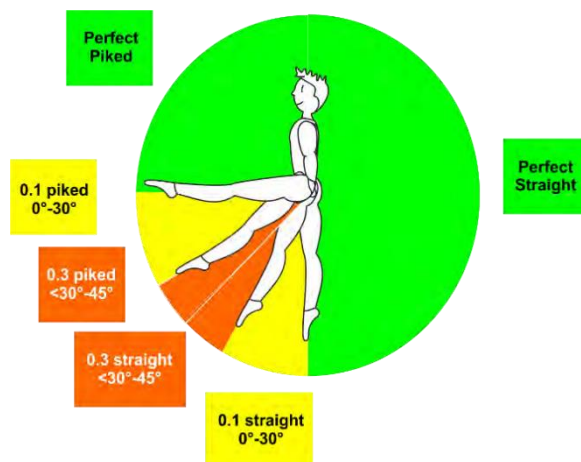
## Weitere Erläuterungen und Interpretationen

1. Der Text in den Schwierigkeitstabellen hat Vorrang vor den Abbildungen.
2. (Siehe Art. 7.5.k) Diese Regel wird teilweise wie folgt interpretiert:
  - a) Drehbewegungen an allen sechs Geräten werden nicht anerkannt, wenn sie mit einer Abweichung von mehr als 90° in Bezug auf die Spezifikationen für das beabsichtigte Element ausgeführt werden.
  - b) Schwungelemente an den entsprechenden Geräten werden nicht anerkannt, wenn sie mit einer Abweichung von mehr als 45° von der perfekten oder vorgeschriebenen Endposition beendet werden. Zum Beispiel muss eine Stützkehre am Barren mindestens 45° über der Horizontalen ausgeführt werden, um vom D-Kampfgericht anerkannt zu werden.
3. (Siehe Abschnitt 9.1.1) Eine perfekte Ausführung bedeutet auch, dass die Elemente in der vorgeschriebenen Körperposition ausgeführt werden. Die folgenden Definitionen gelten:

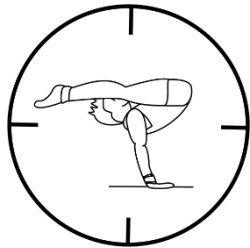
- a) Eine perfekte gestreckte Körperposition ist eine, bei der eine Linie von den Schultern über die Hüften bis zu den Knöcheln gerade ist oder leicht vorwärts oder rückwärts gebeugt für dynamische Elemente. Wenn die Hüfte zu irgendeinem Zeitpunkt während des Elements eine Beugung von mehr als 45° annimmt, wird dies als gebückt betrachtet.
- b) Eine perfekte gebückte Körperposition ist eine, bei der die Knie gestreckt sind und die Hüften um mindestens 90° gebeugt sind. Fehler umfassen eine Beugung von weniger als 90° aus der gestreckten Position und/oder ein zusätzliches Beugen der Knie. Wenn die Knie zu irgendeinem Zeitpunkt während des Elements eine Beugung von mehr als 45° annehmen, wird dies als gehockt betrachtet.
- c) Eine perfekte Hockposition ist eine, bei der die Hüften stark gebeugt sind und die gebeugten Knie an die Brust gezogen werden – eine Mindestbeugung von 90° in beiden Fällen. Fehler umfassen eine Hüftbeugung von weniger als 90° aus der gestreckten Position und/oder eine Kniebeugung von weniger als 90°.
- d) Eine gestreckte Position mit einer Kniebeugung von 90° wird als gestreckt betrachtet, aber mit einem großen Fehler. Wenn dies während eines Elements auftritt, wird es vom D-Kampfgericht nicht anerkannt.
- e) Eine gegrätschte Position muss mit maximaler Beinspreizung gezeigt werden, die die ästhetische und technische Natur des Elements zulässt.
- f) Jede Saltoposition – gehockt, gebückt, gestreckt, gegrätscht – muss so deutlich und klar demonstriert werden, dass kein Zweifel an der Absicht besteht.
- g) Ein normaler Handstand an allen Geräten ist einer, bei dem der Körper perfekt gestreckt und ohne Beugung ist.
- h) Bei Krafthalten wird an allen Geräten, entsprechend dem Element, gefordert, dass die Arme perfekt horizontal, und/oder der Körper perfekt horizontal, und/oder die Beine perfekt horizontal gehalten werden.
- i) Bestimmte dynamische Elemente können, wenn sie schlecht ausgeführt werden mit anderen Elementen verwechselt werden. Typische Beispiele sind:
  - Schraubenelemente an allen Geräten, die mit mehr als 90° unterdreht sind.
  - Am Pauschenpferd; Querwandern mit mehr als 45° Abweichung gegenüber Seitwandern.

In all diesen Fällen, ist der Turner verpflichtet, das beabsichtigte Element einer deutlichen und unverkennbaren Weise zu zeigen. Zeigt der Turner dies nicht, so wird das Element immer mit einem großen Fehler durch das E-Kampfgericht bewertet und vom D-Kampfgericht nicht anerkannt (oder am Sprung Anerkennung als Element oder Gruppe mit niedrigerem Wert)

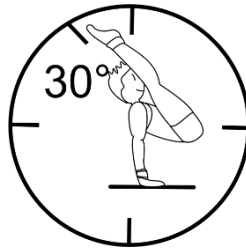
- j) Ausnahmen können gemacht werden, wenn die korrekte technische Ausführung eines Elements eine Abänderung dieser Definitionen erfordert.
4. (Siehe Abschnitt 9.1.4) Dies, zusammen mit Artikel 5.2.b, ist eine der wichtigsten Anweisungen für alle Kampfrichter, insbesondere mit der Erwartung, dass alle Elemente in perfekten Endpositionen ausgeführt werden. Der Kampfrichter muss stets sein turnerisches Wissen und sein turnerisches Gespür anwenden. Die folgenden Beispiele können lehrreich sein:
    - a) Es ist möglich, Elemente wie einen Tkatchev in den Handstand am Reck auszuführen, aber es ist weder eine vernünftige noch vielleicht eine wünschenswerte Erwartung. Es ist jedoch vernünftig, in allen Fällen zu erwarten, dass das Element mit einer Technik ausgeführt wird, die so ausgezeichnet ist, dass der Turner Zeit hat, sich auf das erneute Greifen vorzubereiten, dies mit gestreckten Armen geschieht und eine Fortsetzung mit einem flüssigen, vollen Schwung ermöglicht wird.
    - b) Es ist zwar möglich, ein Schleudern aus dem Sturzhang zum Handstand zu turnen, aber es wird sicherlich eine Ausnahme sein. Eine Ausführung nicht in den Handstand führt nicht zu einem Abzug.
    - c) Die Ausführung einiger Elemente dient einem speziellen Zweck oder einer speziellen Wirkung und wenn dieser Zweck eindeutig und ästhetisch ist, ist dieses Element von den üblichen Anforderungen an die Amplitude befreit.
    - d) Es ist möglich eine Stützkehre rückwärts am Barren durch den Handstand zu turnen, aber dies ist ein anderes Element (es ist in den Elementtabellen gesondert aufgeführt) und es sollte nicht die normale Anforderung an eine Stützkehre rückwärts sein.



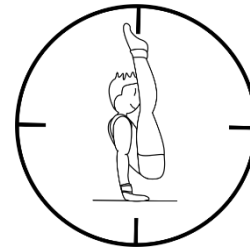
- e) Es gibt einige Elemente (an einigen Geräten Krafthebeelemente mit gebeugten oder gestreckten Armen; Am Boden Spreizwinkel bei Standwaagen; an einigen Geräten Spitzwinkelstütz gegenüber Spitzwinkelstütz Beine waagrecht (Manna); an den Ringen Stützwaage gegenüber Schwalbe) bei denen Zwischenpositionen die Anerkennung durch das D-Kampfrichter und die Bewertung durch das E-Kampfrichter erschweren. Vom Turner wird erwartet, dass er die beabsichtigte Position so eindeutig zeigt, dass kein Zweifel über die beabsichtigte Position besteht. Nicht eindeutige Positionen führen immer zu Abzügen durch das E-Kampfrichter und können zu einer Nichtanerkennung durch das D-Kampfrichter führen.



perfekte Mannaposition



0,1 Pkte Abzug



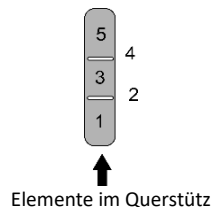
Perfekter Spitzwinkelstütz

### 5. Teile des Pauschenpferds.

Um die Definition von Kreisflanken und Wandern im Seit- und Querstütz zu erleichtern, werden den Pferdteilen die Zahlen der folgenden Zeichnung zugewiesen.



Elemente im Seitstütz



Elemente im Querstütz

## Zusatzinfos (nur in der deutschen Übersetzung)

Gesamtaufsicht und Prüfung	Holger ALBRECHT
Koordination	Jörg NIEBUHR
Allgemeiner Teil	Moritz POHL
Boden	Uwe REICHERT
Pauschenpferd	Johannes WITTBRODT
Ringe	Florian LINDNER
Sprung	Dominik REICHERT
Barren	Christoph KUNZE
Reck	Achim VOGEL
Layout	Peer FALKENBERG

Wir danken allen Beteiligten für ihre Mitarbeit.

**Hinweis:** Diese deutsche Übersetzung ist keine offizielle FIG-Übersetzung.

Bei Unklarheiten oder Differenzen ist immer der englische Text gültig.

Die Übersetzung erfolgte nur für den Text.

Die Elemente und Elementtabellen mit Übersetzung finden sich auf der

[Kampfrichterhomepage des DTB](#)



sowie auf der

[Homepage der Deutschen Turnliga](#)



und der

[Alpaka App](#)



Hinweise bzgl. Fehlern o. Änderungen in der Übersetzung über die Landeskampfrichterwarte an den Kampfrichterausschuss männlich des DTB