



2022-2024

**WETTKAMPFBESTIMMUNGEN
und TECHNISCHE REGULARIEN**

TRAMPOLINTURNEN

Deutsche Übersetzung mit Zusatzregeln des DTB

Stand 27.11.2021

Code of Points genehmigt durch das EC der FIG im Mai 2021

(letzte Korrektur der deutschen Fassung: 8. Dezember 2021)



I. Inhaltsverzeichnis

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



8.	Ausrüstung.....	22
9.	Sicherheitsanforderungen	22
10.	Protokoll und Sekretariat.....	22
11.	Hauptkampfgericht und Berufungsgericht	22
B.	Wettkampfverfahren	22
12.	Einturnen	22
13.	Übungsbeginn.....	23
14.	Anforderungen an die Körperposition während eines Elements *	23
15.	Wiederholung von Elementen *	23
16.	Übungsabbruch	23
17.	Abschluss der Übung *	24
18.	Wertung.....	24
C.	Das Kampfgericht	26
19.	Das Kampfgericht.....	26
20.	Aufgaben des Wettkampfleiters.....	26
21.	Aufgaben der Haltungskampfrichter (E1 - E6).....	27
22.	Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (D7 - D8).....	27
	Doppel-Mini-Trampolin	28
A.	Allgemeines.....	28
1.	Einzelwettkämpfe	28
2.	Mannschaftswettkämpfe.....	29
3.	-.....	30
4.	-.....	30
5.	Übungen	30
6.	Kleiderordnung für und Hilfestellungen	30
7.	Wettkampfkarten	31
8.	Doppel-Mini-Trampolin Ausrüstung.....	31
9.	Sicherheitsanforderungen	31
10.	Protokoll Und Sekretariat	31
11.	Hauptkampfgericht und Berufungsgericht	31
B.	Wettkampfverfahren	31
12.	Einturnen	31
13.	Übungsbeginn.....	32
14.	Anforderungen an die Körperposition während eines Elements *	32
15.	Wiederholung von Elementen *	32
16.	Übungsabbruch	32
17.	Abschluss der Übung *	33
18.	Wertung.....	33
C.	Das Kampfgericht	35



19. Das Kampfgericht.....	35
20. Aufgaben des Wettkampfleiters.....	35
21. Aufgaben der Haltungskampfrichter (E1 - E6).....	35
22. Aufgaben der Schwierigkeitskampfrichter (D7 - D8).....	36
TEIL II - Kampfrichterhandbuch	37
1. Regelinterpretationen	37
A. Interpretation für die Wettkampfbestimmungen von Trampolin, Tumbling und Doppel-Mini-Trampolin	37
B. Interpretation der Trampolin-Wettkampfbestimmungen	40
C. Interpretation der Tumbling-Wettkampfbestimmungen	41
D. Interpretation der DMT Wettkampfbestimmungen	42
2. Zeichnungen	45
Teil III – Anhänge.....	53
A. Schwierigkeitsberechnung Trampolin - Prinzipien.....	53
B. Schwierigkeitswertung im Trampolinturnen – Beispiele	53
C. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling	54
D. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling – Positionsbonus.....	54
E. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling – Schraubenwert.....	54
F. Schwierigkeitswerte im Tumbling – Beispiele.....	55
G. Schwierigkeitswerte im Tumbling.....	55
H. Schwierigkeitswertung beim Doppel-Mini-Tramp – Beispiele.....	56
I. Numerisches System der FIG – Trampolinturnen und DMT	57
J. Symbole der FIG – Tumbling	57
K. DTB Bezeichnungen	57
L. Anforderungen an die erste Übung – Trampolinturnen	59
M. Beispiele zu den Berechnungen und Rundungen	60
N. Ausfall der elektronischen Systeme	61
O. Erläuterung für Tumbling	62
Q. Pflichtübungen des Deutschen Athleten-Bundes (DTB) (gemäß gültigem Aufgabenbuch 2015).....	63
R. Platzierung von Geräten und Kampfrichtern (DTB)	66
S. DTB: Bewertung der Synchronität durch Synchronkampfrichter	67
Technische Regularien 2020.....	68
Abschnitt 4: Spezielle Regularien für Trampolinturnen (Auszug)	68
FIG Apparatus Norms 2017	73
A. Trampolin.....	73
B. Tumbling	78
C. Doppel-Mini-Trampolin.....	80



TEIL I

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

VORWORT

Diese Wettkampfbestimmungen wurden vom FIG-Exekutivausschuss genehmigt und sind ab 1. Januar 2021 gültig. Sie sind bindend für alle Trampolinwettkämpfe und -meisterschaften, die von der Fédération Internationale de Gymnastique (FIG) sanktioniert sind.

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

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

Wo zusätzliche oder abweichende Regeln für bestimmte Wettkämpfe (FIG-Wettkämpfe, Weltmeisterschaften, usw.) gelten, werden die relevanten Ausnahmen/Änderungen in Kursivschrift gezeigt.

DTB: Im Bereich des Deutschen Athleten-Bundes (DTB) gültige Sonderregelungen oder Interpretationen sind zusätzlich in dieser Farbe hervorgehoben; sie regeln die Verfahrensweisen bei nationalen DTB-Wettkämpfen.

Folgende Dokumente sollten in Verbindung mit diesen Wettkampfbestimmungen betrachtet werden:

- Kampfrichterhandbuch mit Interpretationen der aktuellen Wettkampfbestimmungen
- FIG Technische Regularien, Abschnitt 1
- FIG Technische Regularien, Abschnitt 4, Spezielle Regeln für Trampolinturnen
- FIG Allgemeine Kampfrichterregularien und FIG Kampfrichterregularien – speziell für Trampolinturnen
- Regularien für die [FIG Junior und Altersklassen Wettkämpfe \(WAGC\)](#)
- Regularien für die [FIG Weltcup Wettkämpfe](#) und Serien im [Trampolinturnen, Tumbling und Doppel-Mini-Trampolin](#)
- FIG Gerätenormen, Abschnitt 2.5 Trampolinturnen
- **Ordnung für die Sportart Trampolinturnen im DTB**
- **DTB Turnordnung**
- **DTB Kampfrichterausbildungsordnung**

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

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

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

DANKSAGUNG DER FIG

Alle Mitglieder des Technischen Komitees der FIG für Trampolinturnen trugen zur Erstellung der [2022-2024](#) Trampolin-Wettkampfbestimmungen bei.



Präsident	Herr Horst Kunze	GER
1. Vizepräsident	Herr Miguel Vicente	ESP
2. Vizepräsident	Herr Dimitri Poliarush	BLR
Mitglied	Herr Christophe Lambert	FRA
Mitglied	Herr Nikolai Makarov	RUS
Mitglied	Frau Tetiana Shuyska	UKR
Mitglied	Herr Liu Xing	CHN
Athletenvertreter	Herr Nuno Merino	POR



TRAMPOLIN

gültig ab dem 1.1.2022

A. ALLGEMEINES

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

1. EINZELWETTKÄMPFE

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

Wettkampf-Phase	Welche Athleten?	Welche Übungen?	Startreihenfolge
Qualifikation 1	alle	2 Übungen, die beste wird gewertet (DTB: 1.1.3)	gemäß Auslosung
Qualifikation 2	Top 24, bei 48 oder mehr Athleten Top 16 bei 32-47 Athleten Entfällt bei weniger als 32 Athleten Maximal 3 Athleten pro nationalen Verband	1 Übung	gemäß Auslosung
Finale 1	Top 8, maximal 2 Athleten pro nationalen Verband	1 Übung	gemäß Auslosung

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

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

1.1.3. DTB: Bei nationalen und regionalen Wettkämpfen kann in allen Altersklassen als erste Übung eine Übung mit speziellen Anforderungen oder eine feste Pflichtübung gefordert werden. Ebenso kann der Wettkampfmodus so bestimmt werden, dass in allen Altersklassen beide Übungen aus Q1 zum Gesamtergebnis zusammengerechnet werden.

1.2. Qualifikationsrunde (Vorkampf)

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

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



1.2.2. Q1 besteht aus zwei (2) frei wählbaren Übungen. Der höchste Wert der beiden Übungen bestimmt über die Qualifikation für Q2 bzw. für das Finale (siehe TR Art.1).

1.2.3. Die Startreihenfolge in der Qualifikation (Q1 und Q2) wird ausgelost. Die Athleten werden möglichst gleichmäßig in Gruppen mit maximal zwölf (12) Athleten eingeteilt. Jede Gruppe turnt ihre zwei (2) Übungen in Q1, bevor die nächste Gruppe startet.

Wenn die Anzahl der Athleten kein Vielfaches von zwölf (12) ist, haben die ersten Gruppen einen Athleten mehr als die anderen (siehe Beispiele im Kampfrichterhandbuch).

1.2.3.1. Der Sieger jeder Startgruppe qualifiziert sich für Q2 bzw. das Finale

1.2.3.2. Die übrigen Plätze in Q2 werden bis zur Maximalanzahl von 16 oder 24 bzw. im Finale bis zur Maximalanzahl von acht (8) entsprechend dem Ranking aus der ersten Runde vergeben.

1.2.4. Die Teilnahme an Q2 wird auf drei (3) Athleten bzw. zwei (2) Paare pro nationalen Verband beschränkt. Sollten vier Athleten aus einem nationalen Verband ihre Startgruppe gewinnen, so qualifizieren sich die drei mit der höchsten Punktzahl. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, kommen die Regeln zum Auflösen dieses Gleichstandes zur Anwendung.

1.2.5. In Q2 werden Gruppen zu acht oder zwölf Athleten gebildet. Die Athleten starten mit dem Wert von null Punkten. In Q2 zeigen die Athleten eine frei wählbare Übung.

1.2.5.1. Der Sieger jeder Gruppe qualifiziert sich für das Finale.

1.2.5.2. Die verbleibenden sechs (6) Plätze werden entsprechend der finalen Punktzahl aus Q2 vergeben.

1.2.6. Die Teilnahme am Finale wird auf maximal zwei (2) Athleten bzw. ein (1) Paar pro nationalen Verband beschränkt. Sollten zwei Paare eines nationalen Verbandes ihre Qualifikationsgruppe gewinnen, qualifiziert sich das Paar mit der höheren Punktzahl für das Finale.

1.3. Finale

1.3.1. Die Startreihenfolge im Finale wird ausgelost.

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

Sieger ist der Athlet mit der höchsten Punktzahl im Finale.

DTB: Bei DTB Wettkämpfen regelt die Ordnung der Sportarten, wie viele Athleten das Finale erreichen

1.3.3. Im Falle von Punktgleichheit ist gemäß Artikel 1 der TR zu verfahren.

2. MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE

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

2.2. Qualifikation

2.2.1. Q1 ist gleichzeitig die Qualifikation für das Mannschaftsfinale.

2.2.2. Die Summe der besten drei (3) Werte der Mannschaftsmitglieder in der ersten Übung und die Summe der besten drei (3) Werte in der zweiten Übung in Q1 ergeben den Gesamtwert der Mannschaft (Summe aus sechs (6) Werten) nach der Qualifikation.

2.3. Finale

2.3.1. Die fünf (5) Mannschaften mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus Q1 qualifizieren sich für das Mannschaftsfinale.

DTB: Bei DTB Wettkämpfen regelt die Ordnung der Sportarten, wie viele Mannschaften das Finale erreichen

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



- 2.3.3. Das Team Finale besteht aus drei (3) Runden mit jeweils einem Athleten pro Mannschaft. Die Reihenfolge innerhalb der Runden ergibt sich aus der Mannschafts-Platzierung in der Qualifikation. Der erste Athlet der Mannschaft mit dem 5. Platz nach der Qualifikation beginnt. Als nächstes turnt der erste Athlet aus der viert-platzierten Mannschaft usw.
- 2.3.4. Jeder nationale Verband nominiert seine drei Athleten in der Startreihenfolge, in der sie im Finale antreten werden, spätestens eine Stunde vor dem Finale.
- 2.3.5. In jeder Runde wird eine Rangliste erstellt, die Athleten bekommen Punkte für ihre Platzierung von fünf (5) Punkten bis ein (1) Punkt. Die Summe der Ranglisten-Punkte pro Team entscheidet über den Sieg. Das Team mit den meisten Ranglisten-Punkten gewinnt.
- 2.3.6. Im Falle von Punktgleichheit ist gemäß Artikel 1 der TR zu verfahren.
- 2.4. All Around-Mannschaftsfinale
Eine Mannschaft besteht aus je einem weiblichen und männlichen Athleten/Pair der folgenden Kategorien
- Trampolin Einzel
 - Trampolin Synchron
 - Tumbling
 - Doppel-Mini-Trampolin
- 2.4.1. Qualifikation
- 2.4.1.1. Q1 gilt gleichzeitig als Qualifikation für das Around-Mannschaftsfinale.
- 2.4.1.2. Das Mannschaftsergebnis berechnet sich aus der Summe der höchsten Werte, die ein Athlet in jeder Kategorie und in jedem Geschlecht erreicht hat.
- 2.4.2. Finale
- 2.4.2.1. Die fünf (5) Mannschaften mit der höchsten Platzierung in Q1 qualifizieren sich für das Mannschaftsfinale
- 2.4.2.2. Mannschaften bestehen im Finale aus einem Athleten pro Nation, Kategorie und Geschlecht. Jeder Athlet turnt eine Übung.
- 2.4.2.3. Siehe Durchführung in TR Abschnitt 4
- 2.4.2.4. Die Mannschaftsergebnisse werden durch die Summe der Ranglistenpunkte (5, 4, 3, 2 und 1), die die Mannschaft in jeder Runde erreicht, bestimmt. Sieger wird die Mannschaft mit den meisten Ranglistenpunkten im Mannschaftsfinale.
- 2.4.3. Sollte es zum Punktegleichstand kommen, ist gemäß Artikel 1 der TR zu verfahren.
- 2.5. Bei nationalen und regionalen Wettkämpfen kann ein anderer Wettkampf-Modus festgelegt werden.

3. SYNCHRONWETTKÄMPFE

- 3.1. Ein Synchronpaar besteht aus zwei (2) Frauen oder aus zwei (2) Männern.
- 3.2. Ein Athlet darf nur in einem (1) Synchronpaar starten.
- 3.3. Die Synchronpartner müssen dasselbe Übungsteil zur selben Zeit ausführen (siehe auch § 16.1.9.1) und in dieselbe Richtung blickend starten. Schrauben müssen nicht in dieselbe Schraubrichtung ausgeführt werden.
- 3.4. Ein Synchron-Wettkampf folgt demselben Format wie der Einzelwettkampf: Q1, Q2 und Finale, wie in §**Error! Reference source not found.** beschrieben. Die Sieger werden bestimmt durch den Wert, der im Finale erreicht wurde.
- 3.5. Im Falle von Punktgleichheit ist gemäß Artikel 4.4 der TR zu verfahren.

4. -

5. ÜBUNGEN

- 5.1. Jede Übung besteht aus zehn (10) Übungsteilen



- 5.1.1. Für Junior- und Altersklassen-Wettkämpfe mit Ausnahme der Klasse der 17-21-Jährigen gilt: Die erste Übung in der Qualifikationsrunde schließt sowohl frei wählbare Übungsteile als auch spezielle Anforderungen ein. Die Reihenfolge, in der die Übungsteile ausgeführt werden, kann vom Athleten festgelegt werden. Bei dieser Übung zählen nur die Haltungswerte, der HD-Wert und der ToF-Wert. **DTB: Für nationale Wettkämpfe im Bereich des DTB gilt diese Regel mit der Einschränkung, dass je nach Pflichtübung die Reihenfolge der Übungsteile frei gewählt werden kann oder fest vorgegeben ist, sofern es sich um die DTB-Pflichtübungen (siehe Anhang Q) handelt.**
- 5.1.1.1. Änderungen der speziellen Anforderungen werden vom Trampolinfachausschuss (TRA-TC) durch das FIG Büro mindestens ein (1) Jahr vor der nächsten WAGC oder Junioren-Weltmeisterschaften veröffentlicht und gelten dann ab dem 1. Januar des Jahres, in dem diese Meisterschaften stattfinden.
- 5.1.2. Bei Wettkämpfen der Erwachsenen sowie in der Altersklasse 17-21 sind alle Übungen Kürübungen, also frei wählbare Übungen, bei denen die Werte für Haltung, HD, ToF und Schwierigkeit addiert werden, um die Gesamtpunktzahl für eine Übung zu errechnen.
- 5.2. Bei allen Übungen im Einzelwettkampf werden die Werte für Haltung, HD, ToF, Schwierigkeit sowie die Strafabzüge zum Gesamtwert addiert. Bei allen Übungen im Synchronwettkampf werden die Werte für Haltung, HD, Synchronität, Schwierigkeit sowie die Strafabzüge zum Gesamtwert addiert.
- 5.3. Zweite Versuche bei Übungen sind nicht erlaubt
- 5.3.1. Wird ein Athleten offensichtlich in einer Übung gestört (fehlerhafte Ausrüstung, erheblicher externer Einfluss o.ä.), kann der Wettkampfleiter eine Übungswiederholung erlauben. Die Kleidung eines Athleten zählt nicht als "Ausrüstung".
- 5.3.2. Zuschauerlärm, Applaus und Ähnliches werden normalerweise nicht als Störung angesehen, es sei denn die Kommunikation in einem Synchronpaar wird dadurch gestört.

6. KLEIDERORDNUNG FÜR ATHLETEN UND HILFESTELLUNG

- 6.1. **Männliche Athleten**
- Ärmelloses oder kurzärmeliges Turntrikot
 - kurze oder lange Turnhose
 - Trampolinschuhe und/oder Fußbekleidung in derselben Farbe der langen Turnhose oder weiß
- 6.2. *** Athleteninnen**
- Turntrikot oder Ganzkörperturnanzug mit oder ohne Ärmel (muss eng am Körper anliegen)
 - Lange Strumpfhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
 - Kurze enge Turnhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
 - Jegliche andere "Bekleidung", die nicht eng am Körper anliegt, ist nicht erlaubt
 - Aus Sicherheitsgründen ist es nicht erlaubt, das Gesicht oder den Kopf zu bedecken.
 - Trampolinschuhe und/oder weiße Fußbekleidung
- 6.3. Das Tragen von Schmuck oder Uhren ist während des Wettkampfs nicht erlaubt. Ringe ohne Schmucksteine können getragen werden, wenn sie abgeklebt werden. Tape oder andere Stützelemente dürfen keinen wesentlichen Kontrast zur Hautfarbe bilden. Die Unterwäsche darf nicht sichtbar sein.
- 6.4. Jeder Verstoß gegen § 6.1, § 6.2 und § 6.3 kann zu einem Strafabzug von **0,2 Punkten** führen, der vom Wettkampfleiter vom Gesamtwert jeder Übung abgezogen wird, in der der Verstoß begangen wird. Ein erheblicher Verstoß kann zur Disqualifikation von der Runde führen, in der der Verstoß begangen wird. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
- 6.5. *** Mannschaften**
- Mitglieder einer Mannschaft oder eines Synchronpaares müssen die gleiche Wettkampfbekleidung, identisch in Farbe und Design, tragen. Ansonsten kann dies zur Disqualifikation der Mannschaft bzw. des Synchronpaares vom Mannschafts- bzw. Synchronwettkampf führen. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
- 6.6. **Nationale Identifikation oder Verbandseblem**



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

6.7. Hilfestellungen / Trainer

Hilfestellungen: Trainingsanzug oder kurze Hose und T-Shirt sowie Turnschuhe.

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

7. WETTKAMPFKARTEN

- 7.1. Die Übungsteile jeder Übung müssen mit Schwierigkeitswert für jedes Übungsteil und in der Reihenfolge, in der sie geturnt werden, auf die Wettkampfkarte geschrieben werden.
 - 7.1.1. Bei Junior- und Altersklassen-Wettkämpfen müssen alle Pflichtelemente auf der Wettkampfkarte mit einem Stern (*) gekennzeichnet werden.
 - 7.1.2. Bei Junior- und Altersklassen-Wettkämpfen werden für jedes fehlende Pflichtelement zwei (2.0) Punkte vom Schwierigkeitskampfrichter abgezogen. Solche Änderungen werden von den Schwierigkeitskampfrichtern auf der Wettkampfkarte vermerkt. (siehe 22.7)
 - 7.1.3. Falls eine Pflichtübung als erste Übung gefordert wird, führt jede Änderung zum Übungsabbruch.
- 7.2. Das numerische System der FIG muss verwendet werden, um die Übungsteile auf der Wettkampfkarte zu beschreiben, sonst wird die Wettkampfkarte nicht akzeptiert (siehe Teil III: I.I und K.)
- 7.3. Das örtliche Organisationskomitee bestimmt, wann und wo die Wettkampfkarten eingereicht werden müssen. Hält sich ein Athlet nicht an diese Vorgaben, kann er vom Wettkampf ausgeschlossen werden. Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass die Wettkampfkarten den Schwierigkeitskampfrichtern mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn vorliegen.
- 7.4. Alle Änderungen von Übungsteilen werden von den Schwierigkeitskampfrichtern auf der Wettkampfkarte vermerkt.

8. GERÄTEAUSSTATTUNG

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

9. SICHERHEITSANFORDERUNGEN

- 9.1. Siehe Nummer 6.1 der Technischen Regularien, Abschnitt 4.

10. PROTOKOLL UND SEKRETERIAT

- 10.1. Ein zugelassenes Computerprogramm muss für das Aufzeichnen und Anzeigen der Ergebnisse verwendet werden.
- 10.2. Für FIG-Wettkämpfe gilt: Eine vollständige Kopie der Ergebnisse muss an den Generalsekretär der FIG gesandt werden.
- 10.3. Pflichten des Sekretariates:
 - 10.3.1. Einsammeln und Weitergabe der Wettkampfkarten gemäß § 7.3 sowie die Auslosung der Startreihenfolge (siehe auch § 1.2.3 und § 1.3.1).
 - 10.3.2. Beaufsichtigung der Protokollanten.
 - 10.3.3. Festlegung der Startreihenfolge für jede Übung sowie der jeweiligen Einturngruppe.
- 10.4. Pflichten des Protokolls:



- 10.4.1. Aufzeichnung der Werte für Haltung, HD, Synchronität, ToF und Schwierigkeit sowie aller Strafabzüge.
- 10.4.2. Überprüfung und Kontrolle der Berechnungen auf Bewertungsformularen.
- 10.4.3. Sicherstellung, dass die Werte aller Kampfrichter, Strafabzüge und der Gesamtwert für eine Übung angezeigt werden.
- 10.4.4. Erstellen einer vollständigen Ergebnisliste, welche die Werte für Haltung, Schwierigkeit, HD, Synchronität und ToF, den gesamten Strafabzug für jede Übung, die Platzierung und das Gesamtergebnis enthält.

11. HAUPTKAMPFGERICHT UND BERUFUNGSGERICHT

- 11.1. Siehe Regeln 7.8.1 und 7.8.3 der TR, Abschnitt 1.
- 11.2. Im Trampolinturnen wird bei Weltmeisterschaften, Olympischen Spielen, World Games und World Cups ein Hauptkampfrichter eingesetzt.

B. WETTKAMPFVERFAHREN

12. EINTURNEN

- 12.1. Direkt vor jeder Wettkampfphase, mit Ausnahme des All-Around Mannschaftsfinals, werden jedem Athleten ein (1) Einturnen auf dem Wettkampfgerät mit maximal 45 Sekunden Einturnzeit gestattet. Das Einturnen erfolgt in der Startreihenfolge. Sobald alle Athleten ihr Einturnen beendet haben, beginnt der Wettkampf.
- 12.2. Die Einhaltung der Einturnzeit wird durch zwei vom Wettkampfleiter bestimmte Kampfrichter überwacht. Die Zeitmessung wird durch die Kampfrichter gestartet, sobald der vorherige Athlet sein Einturnen beendet hat. Sie geben dem Athleten nach vierzig (40) Sekunden eine mündliche Warnung.
- 12.3. Im Fall, dass ein Athlet diese Zeitbegrenzung überschreitet, wird der Wettkampfleiter einen Strafabzug von **0,3 Punkten** vom Gesamtwert der folgenden Übung vornehmen (siehe § 20.11).
- 12.4. Das Einturnen auf den Wettkampfgeräten während des Wettkampfes kann entfallen, wenn in einer benachbarten Halle mit einer Mindesthöhe von zehn (10) Metern, gleichwertige Geräte zur Verfügung stehen.

13. ÜBUNGSBEGINN

- 13.1. Jeder Athlet beginnt auf ein Zeichen des Wettkampfleiters.
- 13.2. Nachdem das Zeichen gegeben wurde, muss der Athlet das erste Übungsteil innerhalb von einer (1) Minute beginnen, sonst kommt es zu den folgenden Strafabzügen durch den Wettkampfleiter (siehe § 20.11):
 - 61 Sekunden: **0,2 Punkte**
 - 91 Sekunden: **0,4 Punkte**
 - 121 Sekunden: **0,6 Punkte**
 - 181 Sekunden: Der Athlet darf in dieser Übung nicht starten, kein Wert wird berechnet, und er bekommt den Vermerk „Did Not Start“ (DNS).
 - Nach 151 Sekunden gibt der Wettkampfleiter oder ein automatisches Gerät eine akustische Warnung, so dass der Athlet und sein Trainer über die Gefahr informiert werden, evtl. nicht starten zu dürfen.

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

- 13.3. Bei einem fehlerhaften Start kann der Athlet auf ein Signal vom Wettkampfleiter erneut beginnen. Eine Synchronübung wird als begonnen gewertet, wenn beide Athleten ein Übungsteil ausführen.
- 13.4. Nach dem Start einer Übung führt Sprechen zum Athleten oder jede Art von Zeichen an den Athleten durch eine eigene Hilfestellung zu einem Strafabzug von 0,6 Punkten, der nur einmal vom Wettkampfleiter



vorgenommen wird (siehe § 20.11).

- 13.5. Sind Athleten oder Synchronpaare nicht bereit, zu dem Zeitpunkt und in der Reihenfolge zu starten, die in der Startliste ausgewiesen ist, wird keine Wertung angezeigt, und der Vermerk „Did Not Start“ DNS wird gegeben (siehe Art 8.5 in TR).

14. ANFORDERUNGEN AN DIE KÖRPERHALTUNG WÄHREND EINES ÜBUNGSTEILS *

- 14.1. Abhängig von den Anforderungen an ein Übungsteil, muss während der Flugphase eine erkennbar gehockte, gebückte oder gestreckte Position gezeigt werden.
- 14.2. Im Folgenden werden die Mindestanforderungen für eine bestimmte Körperhaltung definiert:
- 14.2.1. **Gestreckte Position:** Der Winkel zwischen dem Oberkörper und Oberschenkeln muss größer als 135° sein.
 - 14.2.2. **Gebückte Position:** Der Winkel zwischen Oberkörper und Oberschenkeln muss gleich oder kleiner als 135° sein; der Winkel zwischen Ober- und Unterschenkeln muss größer als 135° sein.
 - 14.2.3. **Gehockte Position:** Der Winkel zwischen Oberkörper und Oberschenkeln und der Winkel zwischen Ober- und Unterschenkeln müssen gleich oder kleiner als 135° sein.
- 14.3. In allen Positionen sollten Füße und Beine zusammengehalten werden (Grätschsprünge ausgenommen); Füße und Zehen sollten gestreckt sein.
- 14.4. In gehockten und gebückten Positionen sollten die Oberschenkel so nahe wie möglich am Oberkörper sein.
- 14.5. In gehockten und gebückten Positionen sollten die Hände die Beine unterhalb der Knie anfassen.
- 14.6. Die Arme sollten nah am Körper und wann immer möglich, gestreckt gehalten werden.

15. WIEDERHOLEN VON ÜBUNGSTEILEN *

- 15.1. Während einer Übung darf kein Übungsteil wiederholt werden, sonst wird die Schwierigkeit des wiederholten Übungsteils nicht angerechnet.
DTB: Wird in der Qualifikation eine Übung mit Pflichtelementen verlangt, führt die Wiederholung eines Übungsteils darüber hinaus zu einem Strafabzug von 2,0 Punkte durch die Schwierigkeitskampfrichter.
- 15.2. * Übungsteile mit derselben Anzahl an Rotationen, die aber in unterschiedlicher Körperhaltung (gehockte, gebückte oder gestreckte Position) ausgeführt werden, werden als unterschiedliche Übungsteile und nicht als Wiederholungen bewertet.
- 15.3. * Mehrfachsalt (von 630° oder mehr), die dieselbe Anzahl von Schrauben und Salti haben, werden nicht als eine Wiederholung betrachtet, wenn die Schrauben in unterschiedlichen Phasen ausgeführt werden (siehe Teil II: A. 1. Regelinterpretationen)
- 15.4. Alle Mehrfachsalt mit derselben Anzahl von Schrauben, die ohne erkennbare Pause in der Schraubenrotation oder ohne definierte Positionen ausgeführt werden, werden als Sprungwiederholung betrachtet, wenn sie mehr als einmal geturnt werden.

16. ÜBUNGSABBRUCH

- 16.1. Eine Übung gilt als abgebrochen, wenn ein Athlet:
- 16.1.1. * offensichtlich nicht mit beiden Füßen gleichzeitig im Sprungtuch landet.
 - 16.1.2. nach der Landung nicht die Rückfederungskraft des Sprungtuches für die unmittelbare Fortsetzung des nächsten Übungsteils ausnutzt.
 - 16.1.3. einen gestreckten Zwischensprung ausführt.
 - 16.1.4. auf einem anderen Körperteil als auf den Füßen, in der Sitz-, Bauch- oder Rückenlage landet.
 - 16.1.5. ein Übungsteil nicht vollständig ausführt.
 - 16.1.6. etwas anderes als das Sprungtuch mit irgendeinem Teil des Körpers berührt.
 - 16.1.7. von einer Hilfestellung oder der Sicherheitsschiebematte berührt wird.
 - 16.1.8. das Trampolin verlässt.



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

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

DTB: Bei Synchron-Wettkämpfen ohne Einsatz einer Synchronmaschine wird die Übung als abgebrochen gewertet, wenn die Athleten mehr als einen halben Sprung auseinander sind.

16.1.10. DTB: eine fest vorgeschriebene Pflichtübung (siehe § 1.1.3) nicht in der festgelegten Reihenfolge ausführt.

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

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

16.4. Der Wettkampfleiter legt die Höchstnote fest.

17. ABSCHLUSS DER ÜBUNG *

17.1. Die Übung muss in einer aufrechten Position auf dem Sprungtuch **mit beiden Füßen weniger als Schulterbreite Abstand voneinander** beendet werden, andernfalls erfolgt ein Abzug (siehe § 21.2.2).

17.2. Dem Athleten ist nach dem letzten Übungsteil ein (1) zusätzlicher kontrollierter Sprung in gestreckter Position (Nachsprung) gestattet. Ein unkontrollierter Nachsprung führt zu einem Abzug von **0,1 Punkte** (siehe § 21.2.2).

17.3. Nach der letzten Landung im Sprungtuch muss der Athlet aufrecht und sicher für ungefähr 3 (drei) Sekunden Stabilität zeigen, andernfalls erhält er einen Abzug wegen fehlender Stabilität von **0,1 Punkte bis 0,2 Punkte** (siehe § 21.2.2).

17.4. Wenn ein Athlet mehr als zehn (10) Übungsteile turnt, erhält er einen Strafabzug von **1,0 Punkten durch die Haltungskampfrichter** (anstelle eines Landungsabzuges) (siehe § 21.2.2).

17.5. Im Synchronwettkampf müssen beide Partner entweder einen (1) zusätzlichen kontrollierten Sprung in gestreckter Position (Nachsprung) nach dem letzten Übungsteil ausführen oder beide stehen bleiben, andernfalls erfolgt ein Strafabzug von **0,4 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe § 20.11).

18. WERTUNG

Es werden fünf (5) Arten von Noten verwendet. Die D-Note ist der gesamte Schwierigkeitsgrad einer Übung. Die E-Note ist der gesamte Wert, den ein Haltungskampfrichter für eine Übung gibt. Die H-Note ist der Wert für HD. Die T-Note ist die Time of Flight (ToF) und die S-Note der Wert für die Synchronität.

18.1. * Berechnung der Schwierigkeit

Im Prinzip ist das Bewertungsmaß für die Schwierigkeit eines einzelnen Übungsteils während einer Übung offen, aber bei den Jugend Olympischen Spielen und Jugend-/Juniorenwettkämpfen ist der Maximalwert auf **1,8 Punkte** beschränkt. Übungsteile mit höherer Schwierigkeit können ausgeführt werden, werden aber nur mit dem Maximalwert von **1,8 Punkten** gewertet. Vierfachsalti sind in Jugend-/Juniorenwettkämpfen nicht erlaubt und führen zur Disqualifikation von dem Wettkampf. **Die Beschränkungen der Schwierigkeitsgrade sind in den Junior- und WAGC Regeln aufgeführt.**

Die Schwierigkeit jedes Übungsteils wird wie folgt berechnet:



- 18.1.1. Die Schwierigkeit jedes Übungsteils wird anhand der Anzahl an Schrauben- und Salto-Rotationen errechnet.
- | | | |
|--|------------|---------------|
| 18.1.1.1. pro ¼ Salto Rotation (90°) | 0,1 | Punkte |
| 18.1.1.2. für vollständige einzelne Salti (360°) | 0,5 | Punkte |
| 18.1.1.3. für vollständige doppelte Salti (720°) | 1,0 | Punkte |
| 18.1.1.4. für vollständige dreifache Salti (1080°) | 1,6 | Punkte |
| 18.1.1.5. für vollständige vierfache Salti (1440°) | 2,2 | Punkte |
| 18.1.1.6. für jede ½ Schraube (180°) | 0,1 | Punkte |
- 18.1.2. Seitwärtssalti und Übungsteile ohne Schrauben- und Salto-Rotation haben keinen Schwierigkeitsgrad.
- 18.1.3. In Übungsteilen, die Salti und Schrauben kombinieren, werden die Schwierigkeitswerte der Salti und der Schrauben addiert.
- 18.1.4. Für einfach Salti mit 360° bis 630° ohne Schrauben, ausgeführt in der gestreckten - oder gebückten Position, wird eine zusätzliche Schwierigkeit von **0,1 Punkte** zuerkannt.
- 18.1.5. Für mehrfache Salti von 720° oder mehr, mit oder ohne Schrauben, ausgeführt in der gestreckten oder gebückten Position, wird ein zusätzlicher Wert von **0,1 Punkte** pro Salto zuerkannt.
- 18.2. Wertungsmethode
- 18.2.1. Die Bewertung von Haltung, HD und Schwierigkeit erfolgt in 1/10 Punkten. Die Synchronität und ToF werden in 1/100 Punkten bewertet.
DTB: Bei Wettkämpfen ohne Synchronmaschine wird die Synchronität in 1/10 Punkten gewertet. (Siehe §24)
- 18.2.2. Die Kampfrichter müssen ihre Abzüge unabhängig voneinander eingeben.
- 18.2.3. Berechnung des Haltungswertes (E):
- 18.2.3.1. Der Haltungskampfrichter nimmt Abzüge für mangelhafte Haltung nach § 21.2 vor.
- 18.2.3.2. Im Einzelwettkampf werden die zwei (2) mittleren Abzüge (Median) der Haltungskampfrichter addiert, um den Abzug pro Übungsteil zu erhalten. Die Summe der Einzelabzüge (zuzüglich der Landungsabzüge) werden vom Maximalwert (max. 20 Punkte) der Übung abgezogen und ergibt somit den Haltungswert des Athleten für die Übung.
- 18.2.3.3. Im Synchronwettkampf wird der mittlere Abzug (Median) der Haltungskampfrichter für jeden Athleten pro Übungsteil genommen und daraus der Mittelwert aus den beiden Werten berechnet. Die Summe aller Mittelwerte (zuzüglich der Landungsabzüge) wird vom Maximalwert (max. 10 Punkte) abgezogen und ergibt den Haltungswert der Übung für das Paar.
- 18.2.3.4. DTB: Bei Wettkämpfen, deren Protokoll keine Eingabe von Einzel-Abzüge ermöglicht, wird der Haltungswert aus der Summe der beiden mittleren Noten der Haltungskampfrichter berechnet. Bei Synchronwettbewerben ergibt sich der Haltungswert aus dem Mittelwert der mittleren Werte beider Athleten.**
- 18.2.4. Berechnung des HD-Wertes (H):
- 18.2.4.1. HD sollte auf elektronischem Weg mit Bedienung durch den Wettkampfleiter bewertet werden. Die Abzüge für HD erfolgen gemäß § 23.1
DTB: Bei DTB Wettkämpfen wird ein zusätzlicher Kampfrichter das HD-Gerät bedienen.



- 18.2.4.2. Die HD-Abzüge für jedes Übungsteil werden addiert und von der Höchstnote, also von **10,0 Punkten** oder der vom Wettkampfleiter festgelegten Note (siehe § 16.4) abgezogen. Diese Note wird als HD-Wert verwendet. **Bei Synchron-Wettkämpfen ist der HD-Abzug in jedem Übungsteil der Durchschnitt aus den HD-Abzügen beider Athleten.**
- 18.2.4.3. Falls kein elektronisches Bewertungssystem zur Verfügung steht, sind zwei (2) Haltungskampfrichter (Nr. 5 und 6) für die Bewertung des HD anstelle der Haltung verantwortlich. Der Durchschnitt ihrer Noten ergibt den HD-Wert.
Bei FIG-Wettkämpfen bewerten die HD-Kampfrichter anhand der Videoaufzeichnung, wobei sichergestellt sein muss, dass die Kamera so positioniert ist, dass das gesamte Trampolintuch sichtbar ist (siehe Anhang N).
- 18.2.4.3.1. Bei einem Ausfall des elektronischen Bewertungssystems wird der Wert durch Analyse des offiziellen Videos durch den Wettkampfleiter **mit Unterstützung durch den Schwierigkeitskampfrichter 7** bestimmt (siehe Anhang N). **DTB: ... und zusätzlich mit Unterstützung des HD-Kampfrichters.**
- 18.2.5. Berechnung des ToF-Wertes "time of flight" (T):
- 18.2.5.1. Die Berechnung der ToF sollte elektronisch erfolgen mit Bedienung durch den Wettkampfleiter.
DTB: Bei DTB Wettkämpfen wird ein zusätzlicher Kampfrichter das ToF-Gerät bedienen
- 18.2.5.1.1. Bei einem Ausfall des elektronischen Bewertungssystems wird der Wert durch Analyse des offiziellen Videos durch den Wettkampfleiter **mit Unterstützung durch den Schwierigkeitskampfrichter 7** bestimmt (siehe Anhang N). **DTB: ... und zusätzlich mit Unterstützung des ToF-Kampfrichters.**
- 18.2.6. Berechnung des Synchronwertes (S):
- 18.2.6.1. Die Berechnung der Synchronität sollte elektronisch erfolgen mit Bedienung durch den Wettkampfleiter.
DTB: Bei DTB Wettkämpfen wird ein zusätzlicher Kampfrichter die Synchronmaschine bedienen.
- 18.2.6.1.1. Bei einem Ausfall des elektronischen Bewertungssystems wird der Wert durch Analyse des offiziellen Videos durch den Wettkampfleiter **mit Unterstützung durch den Schwierigkeitskampfrichter 7** bestimmt (siehe Anhang N). **DTB: ... und zusätzlich mit Unterstützung der/des Synchron-Kampfrichters.**
- 18.2.6.2. Die Abzüge für Mangel an Synchronität werden von der Höchstnote, d.h. **10,0 Punkte** oder der vom Wettkampfleiter festgelegten Note (siehe § 16.4) abgezogen. Diese Note wird dann verdoppelt, um den Synchronwert zu berechnen.
18.2.6.3. DTB: Wenn kein elektronisches Bewertungssystem verfügbar ist, wird die mittlere Note (Median) von drei (3) zusätzlichen Synchronkampfrichtern verdoppelt, um den Synchronwert zu berechnen.
- 18.2.7. Fehlende Abzüge:
- 18.2.7.1. Gibt ein Haltungskampfrichter in einem Einzelwettkampf Abzüge für eine Übung nicht ein, ersetzt der Mittelwert der anderen Abzüge für das Übungsteil und/oder die Landung diese(n) Abzug/Abzüge. Die Entscheidung fällt der Wettkampfleiter.
- 18.2.7.2. Gibt ein Haltungskampfrichter in einem Synchronwettkampf Abzüge für eine Übung nicht ein, ersetzt der Mittelwert der anderen Abzüge für das Übungsteil und/oder die Landung am gleichen Trampolin diese Abzüge. Die Entscheidung fällt der Wettkampfleiter.
- 18.2.7.3. Sollte bei einem Einzel- oder Synchronwettkampf die HD-Wertung fehlen, weil die HD-Anlage ausgefallen ist oder der HD-Kampfrichter keine Wertung gibt, wird der Wert durch eine Analyse des offiziellen Videos durch den Wettkampfleiter mit Unterstützung durch Schwierigkeitskampfrichter 7 vorgenommen (siehe Anhang N).



18.2.8. Berechnung des Schwierigkeitsgrades (D):

18.2.8.1. Die Schwierigkeitskampfrichter berechnen die Schwierigkeit einer Übung gemäß § 18.1

18.2.9. Gesamtwert für eine Übung:

18.2.9.1. In den Einzelwettkämpfen wird der Gesamtwert berechnet, indem der Haltungswert (E), der HD-Wert (H), die ToF (T) und der Schwierigkeitsgrad (D) addiert und die Strafabzüge gemäß §6.4, §6.6, §12.3, § 13.2 und § 13.4 abgezogen werden.

Gesamtwert = E (max. 20 Punkte) + H (max. 10 Punkte) + D + T – Strafabzüge

18.2.9.2. In den Synchronwettkämpfen wird der Gesamtwert berechnet, indem der Haltungswert (E), der HD-Wert (H), der Synchronwert (S) und der Schwierigkeitsgrad (D) addiert und die Strafabzüge gemäß §6.4, §6.6, §12.3, §13.2, § 13.4 und § 17.5 abgezogen werden.

Gesamtwert = E (max. 10 Punkte) + H (max. 10 Punkte) + S (max. 20 Punkte) + D – Strafabzüge

18.2.10. Alle Ergebnisse werden auf zwei (2) Dezimalstellen gerundet. Eine Rundung erfolgt erst beim Gesamtwert für eine Übung.

18.2.11. Der Wettkampfleiter muss die Richtigkeit der Endergebnisse feststellen.

C. DAS KAMPFGERICHT

19. DAS KAMPFGERICHT

19.1. Zusammensetzung	Einzel	Synchron
19.1.1. Wettkampfleiter (HD, ToF, Syn)	1	1
19.1.2. Haltungskampfrichter		
- für Einzelwettkämpfe (Nr. 1-6 bzw. 1-4)	6 / 4	
- für Synchronwettkämpfe (Trampolin Nr. 1: Kampfrichter Nr. 1 & 3 & 5) (Trampolin Nr. 2: Kampfrichter Nr. 2 & 4 & 6)		6 / 4
19.1.3. Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 7 & 8)	2	2
DTB: Kampfrichter für ToF, HD, Syn	(1)	(1)
19.1.4. Gesamt	9 / 7	9 / 7
DTB: Gesamt	(8)	(8)

Bei DTB Wettkämpfen kommen vier (4) Haltungskampfrichter zum Einsatz.

(Gemäß 2022-2024 FIG General Judges' Rules Kapitel 11 werden nur für Olympische (Jugend) Spiele, Welt- und Kontinentalmeisterschaften sowie World Cups und World Games sechs (6) Haltungskampfrichter vorgeschrieben. Für alle anderen Wettkämpfen werden vier (4) als Minimum gefordert.)

19.2. Der Wettkampfleiter und die Kampfrichter Nr. 1-8 sitzen fünf (5) bis sieben (7) Meter vom Trampolin Nr. 1 entfernt auf einem minimal einem (1) bis maximal zwei (2) Meter hohen Podest.

DTB: Bei DTB Wettkämpfen werden der Wettkampfleiter und die HD-Kampfrichter (sofern keine HD-Maschine zum Einsatz kommt) am Trampolin stehen.

19.3. Führt ein Kampfrichter seine Pflichten nicht auf eine zufriedenstellende Art aus, muss er ersetzt werden. Diese Entscheidung wird vom Hauptkampfrichter getroffen. Wenn es kein Hauptkampfrichter gibt, entscheidet der Wettkampfleiter. Siehe Reg. 7.8.1 der TR, Abschnitt 1 und § 11.2 der Wettkampfbestimmungen.

19.3.1. Wenn ein Haltungskampfrichter ausgetauscht wird, kann das Hauptkampfrichter oder der Wettkampfleiter entscheiden, dass dessen vorherige Noten durch den Durchschnitt der übrigen Noten ersetzt werden (siehe § 18.2.7).



20. AUFGABEN DES WETTKAMPFLEITERS

- 20.1. Kontrolle der Wettkampfanlagen und des elektronischen Wertungssystems
- 20.2. Organisation der Kampfrichterbesprechung und Durchführung der Probewertungen (siehe auch Reg. 7.9 der Technischen Regularien, Abschnitt 1).
- 20.3. Platzierung und Beaufsichtigung aller Kampfrichter, Hilfestellungen und des Sekretariates.
- 20.4. Leitung des Wettkampfes.
- 20.5. Einberufung des Kampfgerichts.
- 20.6. Entscheidung, ob die Wiederholung einer Übung gestattet wird (gemäß § 5.3).
- 20.7. Bestimmung der Höchstnote im Falle eines Übungsabbruchs (siehe § 16). Die Höchstnote entspricht der Zahl der gültigen Übungsteile in einer Übung.
- 20.8. Bedienung des ToF-, des HD- und der Synchronmaschine und Eingabe der relevanten Werte.
DTB: Gilt nicht bei DTB Wettkämpfen, die Bedienung wird vom HD-, ToF- oder Synchron-Kampfrichter übernommen.
- 20.9. Entscheidung, ob ein Kampfrichter versäumt hat, seine Note sofort aufzuzeigen (siehe § 18.2.7).
- 20.10. Bewertung von Synchronität, ToF und HD anhand der Videoaufzeichnungen, wenn das elektronische System versagt, und zwar gemeinsam mit dem Schwierigkeitskampfrichter Nr. 7 (siehe § 18.2.5, § 18.2.6 und § 18.2.7)
DTB: Wird zusammen mit einem Schwierigkeitskampfrichter und dem Kampfrichter für die jeweilige Maschine vorgenommen.
- 20.11. Entscheidung über Strafabzüge gemäß § 6.4, § 6.6, § 12.3, § 13.2, § 13.4 und § 17.5 und deren Eingabe.
- 20.12. Überwachung und Kontrolle aller Werte, Berechnungen und Endergebnisse und Eingreifen, wenn offensichtliche Fehler bei der Berechnung der Werte bemerkt werden.
- 20.13. * Entscheidung über Anfragen (im Sinne einer Beschwerde) bevor die nächste Runde beginnt (siehe Reg. 8.4 der Technischen Regularien, Abschnitt 1)
- 20.14. Unterstützung der Schwierigkeitskampfrichter und Überprüfung, ob die Paare im Synchronwettkampf dasselbe Übungsteil zur selben Zeit ausführen gemäß § 16.1.9
- 20.15. Benennt Kampfrichter, die für die Kontrolle der Einturnzeit verantwortlich sind.

21. AUFGABEN DER HALTUNGSKAMPFRICHTER (E1 - E6)

- 21.1. Beurteilung der Haltung in einem Bereich von **0,0 bis 0,5 Punkten** gemäß § 21.2 und Erfassung der Punktabzüge.
- 21.2. Abzüge für die Haltung
- | | | | |
|-----------|--|----------------|---------------|
| 21.2.1. | * Mangel an Form und Kontrolle in jedem Übungsteil | 0,1-0,5 | Punkte |
| 21.2.2. | * Mangel an Stabilität nach einer vollständigen Übung (10 Übungsteile), nur einen Abzug für den schwerwiegendsten Fehler: | | |
| 21.2.2.1. | * kein Stillstand in aufrechter Position und Zeigen von Stabilität für ungefähr drei (3) Sekunden (max. 0,2) und/oder unkontrollierter Nachsprung (max. 0,1) | 0,1-0,3 | Punkte |
| 21.2.2.2. | * Berühren des Sprungtuchs nach der Landung mit einer oder beiden Händen | 0,5 | Punkte |
| 21.2.2.3. | Betreten oder Berühren nach der Landung von etwas anderem als dem Sprungtuch | 0,5 | Punkte |
| 21.2.2.4. | Nach der Landung Berühren mit oder Fallen auf Knie, Hände und Knie, Bauch, Rücken oder Sitz auf dem Sprungtuch | 1,0 | Punkte |
| 21.2.2.5. | * Landen oder Fallen außerhalb des Sprungtuchs, Verlassen des Trampolinbereichs oder Ausführung eines zusätzlichen Saltos um ein Fallen zu vermeiden (Verlegenheitssalto) | 1,0 | Punkte |
| 21.2.3. | * Ausführen eines zusätzlichen Übungsteils (siehe 17.4) | 1,0 | Punkte |



- 21.3. Die Bewertung der Haltung im Synchronwettkampf erfolgt auf dieselbe Weise wie im Einzelwettkampf.
(siehe auch Kampfrichterhandbuch)

22. AUFGABEN DER SCHWIERIGKEITSKAMPFRICHTER (D7 - D8)

- 22.1. Abholung der Wettkampfkarten beim Sekretariat mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn.
- 22.2. Überprüfung der Übungsteile und Schwierigkeitsgrade auf den Wettkampfkarten.
- 22.3. Feststellung und Aufzeichnung aller ausgeführten Übungsteile und deren Schwierigkeitsgrade auf der Wettkampfkarte (gemäß dem numerischen System der FIG).
- 22.4. Öffentliche Anzeige (rote Fahne), wenn ein Athlet andere Übungsteile ausführt, als auf der Wettkampfkarte vermerkt wurde oder die Reihenfolge der Übungsteile verändert wurde.
- 22.5. Feststellung, ob ein Übungsabbruch vorliegt oder nicht, und entsprechender Hinweis an den Wettkampfleiter, wenn eines oder mehrere der Übungsteile in jeglicher Übung gestreckte Zwischensprünge waren (siehe § 16.1.3).
- 22.6. Überprüfung, ob Synchronpaare dieselben Übungsteile zur selben Zeit ausführen (gemäß § 16.1.9) und Benachrichtigung des Wettkampfleiters über jedwede Abweichung.
- 22.7. Eingabe des Schwierigkeitswertes und des mit der Schwierigkeit verbundenen Strafabzuges (siehe § 7.1.2 und § 15.1).
- 22.8. Der Schwierigkeitskampfrichter Nr. 7 bestimmt gemeinsam mit dem Wettkampfleiter die Synchron-, ToF-, HD-Wertung, wenn das elektronische System keinen Wert liefert.

DTB: Bei DTB-Wettkämpfen sind zusätzlich der HD-/ToF-/Syn-Kampfrichter sowie der Wettkampfleiter für die Nachwertung zuständig. (siehe 18.2)

23. AUFGABEN DER HD-KAMPFRICHTER

- 23.1. Wird die Bewertung durch Kampfrichter vorgenommen, erfolgt ein Abzug für jedes Übungsteil, wenn irgendein Körperteil offensichtlich das Sprungtuch außerhalb der äußeren Linie einer definierten Zone berührt.
- 23.2. * Wird die Bewertung durch Kampfrichter vorgenommen, erfolgt bei Übungsteilen, die auf den Füßen gelandet werden, der Abzug für eine Zone, wenn irgendein Teil eines Fußes in dieser Zone (offensichtlich außerhalb der äußeren Linie) landet (siehe Kampfrichterhandbuch – Zeichnungen).
- 23.3. * Wird die Bewertung durch Kampfrichter vorgenommen, sollte bei Übungsteilen, die auf dem Bauch, dem Rücken oder im Sitz gelandet werden (da ein größerer Teil des Körpers das Sprungtuch berührt), die Stelle als Landeposition angesehen werden, auf der die Hüfte das Sprungtuch berührt (siehe Kampfrichterhandbuch – Zeichnungen).

24. DTB: AUFGABEN DER SYNCHRONKAMPFRICHTER

- 24.1. Für die Bewertung der Synchronität ohne Einsatz einer Synchronmaschine gilt:
- 24.1.1. Beurteilung der Synchronität in einem Bereich von **0,0 bis 0,5 Punkte** und schriftliche Aufzeichnung der Werte auf den dafür vorgesehenen Formularen.
- 24.1.2. Subtraktion der Punktabzüge von der vom Wettkampfleiter festgelegten Höchstnote.
- 24.1.3. Feststellung und Aufzeichnung der Abzüge für jede nicht synchrone Landung:
- 24.1.3.1. Landungsdifferenzen von weniger als 80 cm (Höhe) **0,1-0,3 Punkte**
- 24.1.3.2. Landungsdifferenzen von 80 cm und höher **0,4-0,5 Punkte**
- 24.1.4. Die Kampfrichter für Synchronität sind neben dem Kampfrichterpodest platziert und haben das Trampolin auf Augenhöhe.
- 24.2. Wird die Bewertung durch eine Synchronmaschine vorgenommen, erfolgt die Bewertung der Synchronität pro Übungsteil im Bereich von **0,00 bis 1,00 Punkten**. Der Synchron-Kampfrichter ist für die Eingabe des Synchronwertes zuständig.



TUMBLING

gültig ab dem 1.1.2022

A. ALLGEMEINES

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

1. EINZELWETTKÄMPFE

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

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

1.2. Qualifikationsrunde

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

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

1.2.2. Q1 setzt sich aus zwei (2) frei wählbaren Übungen ohne Wiederholung von Elementen zusammen. Die höchste Summe der Wertungen der beiden Übungen bestimmt über die Qualifikation für Q2 bzw. für das Finale (siehe TR Art.1).

1.2.3. Die Startreihenfolge in der Qualifikation wird gelost. Die Athleten werden möglichst gleichmäßig in Gruppen mit maximal zwölf (12) Athleten pro Gruppe eingeteilt. Jede Gruppe turnt ihre zwei (2)



Übungen in Q1, bevor die nächste Gruppe startet.

1.2.3.1. Der Sieger jeder Startgruppe qualifiziert sich für Q2 bzw. das Finale (siehe 1.2.1).

1.2.3.2. Die übrigen Plätze in Q2 werden bis zur Maximalanzahl von 16 oder 24 bzw. im Finale bis zur Maximalanzahl von acht (8) gemäß dem Ranking aus der ersten Runde vergeben.

1.2.4. Die Teilnahme an Q2 wird auf drei (3) Athleten pro nationalen Verband beschränkt. Sollten vier (4) Athleten aus einem nationalen Verband ihre Startgruppe gewinnen, so qualifizieren sich die drei mit der höchsten Punktzahl. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, kommen die Regeln zum Auflösen dieses Gleichstandes zur Anwendung.

1.2.5. In Q2 werden Gruppen zu acht (8) oder zwölf (12) Athleten gebildet. Die Wertung beginnt ab 0 Punkten. Elemente aus Q1 können in Q2 ausgeführt werden, jedoch nur wenn sie in verschiedenen Sprungbereichen (Zonen des DMT) ausgeführt werden (Aufgang, Spotter oder Abgang).

1.2.5.1. Der Sieger jeder Gruppe qualifiziert sich für das Finale.

1.2.5.2. Die verbleibenden sechs (6) Plätze werden entsprechend des Rankings aller Athleten vergeben.

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

1.3. Finale

1.3.1. Die Startreihenfolge im Finale wird gelost. Die Startreihenfolge für F2 entspricht der Reihenfolge aus F1 mit den vier (4) qualifizierten Athleten.

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

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

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

DTB: Bei DTB Wettkämpfen regelt die Ordnung der Sportarten, wie viele Athleten das Finale erreichen.

1.3.3. Im Falle von Punktgleichheit ist gemäß Artikel 1 der TR zu verfahren.

2. MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE

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

2.2. Qualifikation

2.2.1. Q1 ist gleichzeitig die Qualifikation für das Mannschaftsfinale.

2.2.2. Die Summe der besten drei (3) Werte der Mannschaftsmitglieder in jeder Runde in Q1 ergibt den Gesamtwert der Mannschaft (Summe aus sechs (6) Werten) nach der Qualifikation.

2.3. Finale

2.3.1. Die fünf (5) Mannschaften mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus Q1 qualifizieren sich für das Team Finale.

DTB: Bei DTB Wettkämpfen regelt die Ordnung der Sportarten, wie viele Mannschaften das Finale erreichen

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



- 2.3.3. Das Team Finale besteht aus drei (3) Runden. Die Startreihenfolge für die Mannschaften in allen drei (3) Runden entspricht dem Ranking, wobei der erste Athlet der Mannschaft auf Platz 5 zuerst startet, gefolgt von dem ersten Athleten der Mannschaft auf Platz 4 usw.
- 2.3.4. Jeder nationale Verband nominiert seine drei (3) Athleten in der Startreihenfolge, in der sie im Finale antreten werden, spätestens eine Stunde vor dem Finale.
- 2.3.5. In jeder Runde wird eine Rangliste erstellt, die Athleten bekommen Punkte für ihre Platzierung von 5 bis 1 Punkt. Die Summe der Ranglisten-Punkte pro Team entscheidet über den Sieg. Das Team mit den meisten Ranglisten-Punkten gewinnt.
- 2.3.6. Im Falle von Punktgleichheit finden die Regeln aus Artikel 1 der TR Anwendung.
- 2.4. Allround-Finale – siehe Teil 1 Trampolin, Kapitel 2.4
- 2.5. DTB: Bei nationalen und regionalen Wettkämpfen kann ein anderer Wettkampf-Modus festgelegt werden.

3. -

4. -

5. ÜBUNGEN

- 5.1. Eine Tumbling-Übung besteht aus acht (8) Elementen.
- 5.2. Die erste und zweite Übung in Q1 darf keine Wiederholungen von Elementen enthalten, gemäß §15. In Q2 wird eine Übung gefordert, bei der Elemente aus Q1 wiederholt werden dürfen.
- 5.3. Die Übungen in F1 und F2 dürfen keine Wiederholungen von Elementen der jeweils anderen Übung enthalten, gemäß §15.
- 5.4. In den Finalübungen kann ein Athlet Elemente oder Übungen aus der Qualifikation wiederholen.
- 5.5. Eine Tumbling-Übung muss sich in eine Richtung bewegen. Ein einziges Element am Ende der Übung (8. Element) darf in die andere Richtung geturnt werden. (siehe §17.3)
- 5.6. Alle vollständigen Übungen enden mit einem Salto gemäß §17.4.
- 5.7. Ein zweiter Versuch für eine Übung ist nicht erlaubt.
- 5.7.1. Wird ein Athlet offensichtlich bei einer Übung gestört (fehlerhafte Ausrüstung, erheblicher externer Einfluss, o. ä.), kann der Wettkampfleiter eine Wiederholung der Übung zulassen. Die Kleidung eines Athleten zählt nicht als "Ausrüstung".
- 5.7.2. Zuschauerlärm, Applaus und Ähnliches werden normalerweise nicht als Störung angesehen.

6. KLEIDERORDNUNG FÜR ATHLETEN

- 6.1. Männliche Athleten
- Ärmelloses oder kurzärmeliges Turntrikot
 - kurze Turnhosen
 - weiße Schuhe und/oder weiße Fußbekleidung dürfen getragen werden
- 6.2. Weibliche Athleten
- Turntrikot oder Ganzkörperturnanzug mit oder ohne Ärmel (muss eng am Körper anliegen)
 - Lange Strumpfhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen und die gleiche Farbe wie das Turntrikot aufweisen)
 - Kurze enge Turnhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen)
 - Jegliche "Bekleidung", die nicht eng am Körper anliegt, ist nicht erlaubt.
 - Aus Sicherheitsgründen ist es nicht erlaubt, das Gesicht oder den Kopf zu bedecken
 - Weiße Schuhe und/oder weiße Fußbekleidung dürfen getragen werden
- 6.3. siehe § 6.3 Trampolin-Wettkampfbestimmungen
- 6.4. siehe § 6.4 Trampolin-Wettkampfbestimmungen
- 6.5. Mannschaften



Mitglieder einer Mannschaft müssen einheitliche Wettkampfbekleidung tragen. Ansonsten kann dies zur Disqualifikation der Mannschaft vom Mannschaftswettkampf führen. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.

6.6. Nationales Emblem

siehe § 6.6 Trampolin-Wettkampfbestimmungen.

6.7. Trainer

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

7. WETTKAMPFKARTEN

7.1. Die Elemente aller Übungen müssen auf der Wettkampfkarte mit dem Schwierigkeitswert und in der Reihenfolge, in der sie geturnt werden, notiert werden.

7.2. Das numerische System der FIG muss verwendet werden, um die Übungsteile auf der Wettkampfkarte zu beschreiben, sonst wird die Wettkampfkarte nicht akzeptiert (siehe Teil III: I.I und K.)

7.3. Das Organisationskomitee bestimmt, wann und wo die Wettkampfkarten eingereicht werden müssen. Hält sich ein Athlet nicht an diese Vorgaben, kann er vom Wettkampf ausgeschlossen werden. Der Chefprotokollführer muss sicherstellen, dass die Wettkampfkarten den Schwierigkeitskampfrichtern mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn vorliegen.

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

8. AUSRÜSTUNG

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

9. SICHERHEITSANFORDERUNGEN

9.1. Siehe Reg. 6.3 der Technischen Regularien, Abschnitt 4.

10. PROTOKOLL UND SEKRETARIAT

10.1. Siehe § 10 der Trampolin-Wettkampfbestimmungen.

11. HAUPTKAMPFGERICHT UND BERUFUNGSGERICHT

11.1. Siehe Regel 7.8.1 und 7.8.3 der TR, Abschnitt 1.

11.2. Beim Doppel-Mini-Tramp wird bei Weltmeisterschaften, World Games und World Cups ein Hauptkampfrichter eingesetzt.

B. WETTKAMPFVERFAHREN

12. EINTURNEN

12.1. Unmittelbar vor allen Wettkampfphasen mit Ausnahme des All-Around Team Finals und F2 wird jedem Athleten erlaubt, eine (1) Übung am Wettkampfergät zu turnen. Das Einturnen erfolgt in der Startreihenfolge. Sobald alle Athleten ihr Einturnen beendet haben, beginnt der Wettkampf.

12.2. Das Einturnen wird vom Wettkampfleiter überwacht.

12.3. Im Fall, dass ein Athlet beim Einturnen die Anzahl der erlaubten Übungen überschreitet, wird der Wettkampfleiter einen Strafabzug von **0,3 Punkten** vom Gesamtwert der folgenden Übung vornehmen (siehe § 20.10).



12.4. Das Einturnen auf dem Wettkampfgerät während des eigentlichen Wettkampfes kann entfallen, wenn ein gleichwertiges Gerät in einer angrenzenden Halle mit einer Höhe von mindestens sechs (6) Metern zur Verfügung steht.

13. ÜBUNGSBEGINN

13.1. Jeder Athlet beginnt auf ein vom Wettkampfleiter gegebenes Signal.

13.2. Nachdem das Signal gegeben wurde (gemäß § 13.1), muss der Athlet das erste Element innerhalb von 20 Sekunden beginnen, ansonsten erfolgt ein Strafabzug von **0,2 Punkte** durch den Wettkampfleiter (siehe § 20.10).

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

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

13.3. Ein Sprungbrett kann zur Einleitung des ersten Elementes genutzt werden. Es kann irgendwo auf der Tumblingbahn oder dem Anlauf platziert werden.

13.4. Unabhängig davon, ob man ein Sprungbrett nutzt oder nicht, muss das erste Element auf der Tumblingbahn landen, auch wenn es auf dem Anlauf gestartet wurde.

13.5. Nach dem Beginn der Übung wird ein Zuruf oder ein Signal an den Athleten vom eigenen Trainer mit einem einmaligen Abzug von **0,6 Punkte** vom Wettkampfleiter **geahndet** (siehe §20.10).

14. ANFORDERUNGEN AN DIE KÖRPERPOSITION WÄHREND EINES ELEMENTS *

14.1. Siehe § 14.1 der Trampolin-Wettkampfbestimmungen

14.2. Jeder einfache Rückwärtssalto ohne Schrauben, der in Schulterhöhe geturnt wird, wird unabhängig der geturnten Position als **Temposalto** gewertet.

15. WIEDERHOLUNG VON ELEMENTEN *

15.1. Während der zwei (2) Übungen in Q1 darf gemäß § 5.2 kein Element wiederholt werden, sonst wird die Schwierigkeitswert des wiederholten Elements nicht gewertet (siehe auch §15.5 ff). Ausgenommen von dieser Regel sind: Flick-Flack, Temposalto, Rondat und Schraubensalto rückwärts.

15.2. In den beiden Finalübungen darf kein Element aus der jeweils anderen Übung wiederholt werden, sonst wird der Schwierigkeitswert des wiederholten Elementes nicht gezählt (siehe auch §15.5 ff). Ausgenommen von dieser Regel sind: Flick-Flack, Temposalto, Rondat und Schraubensalto rückwärts.

15.3. Elemente mit derselben Anzahl an Rotationen, die aber in unterschiedlicher Körperposition (gehockt, gebückt oder gestreckt) ausgeführt werden, werden als unterschiedliche Elemente und nicht als Wiederholungen betrachtet.

15.4. Alle Mehrfachsalti, die dieselbe Anzahl von Schrauben und Salti enthalten, gelten als Wiederholungen, wenn die Schrauben nicht in verschiedenen Phasen geturnt werden.

15.5. Elemente oder Übungen aus Q1 dürfen in allen anderen Phasen im Einzel- und Team-Wettkampf wiederholt werden.

16. ÜBUNGSABBRUCH

16.1. Eine Übung gilt als abgebrochen, wenn ein Athlet

16.1.1. von einer Hilfestellung berührt wird.

16.1.2. Zwischenschritte macht oder aufhört.

16.1.3. Während der Übung hinfällt.

16.1.4. Irgendetwas außerhalb der Außenmarkierungen der Tumblingbahn mit irgendeinem Körperteil



berührt.

16.1.5. Die Tumblingbahn mit irgendetwas anderem als Händen und Füßen berührt.

16.1.6. Ein Element turnt, ohne vorwärts, rückwärts oder seitwärts Salto-Rotation.

16.2. Das Element, das zum Abbruch führt, wird nicht mehr bewertet.

16.3. Der Athlet wird nur für die Anzahl der Elemente bewertet, die auf den Füßen sowie auf der Tumblingbahn oder der Landezone enden. Elemente, die in der Landezone starten, werden nicht gewertet.

16.4. Der Wettkampfleiter **entscheidet über die Anzahl gültiger Elemente. Die Höchstnote für den Haltungswert entspricht der Anzahl der gültigen Elemente plus zwei (2) Punkte.**

17. ABSCHLUSS DER ÜBUNG *

17.1. Jede Tumbling-Übung muss auf den Füßen sowie auf der Tumblingbahn oder der Landezone enden, sonst wird das letzte Element nicht gewertet.

17.2. Nach dem letzten Element muss der Athlet etwa drei (3) Sekunden in aufrechter Position mit maximal schulterbreit geöffneten Beinen stehen bleiben, andernfalls erhält er einen Abzug für Mangel an Stabilität (siehe § 21.2.2).

17.3. Das letzte Element muss von der Tumblingbahn abgesprungen werden und in der Landezone gelandet werden, mit Ausnahme von Elementen in die Gegenrichtung gemäß §5.5. Wird von dieser Regel abgewichen, erfolgt ein Abzug von **0,4 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe §20.10).

17.4. Jede vollständige Übung (8 Elemente) muss mit einem Salto enden, sonst erfolgt ein Abzug von **2,0 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe §20.10.).

17.5. Wenn ein Athlet mehr als acht (8) Elemente turnt, erfolgt ein Landungs-Abzug von **1,0 Punkten** durch die Haltungskampfrichter. (siehe §21.2.3)

18. WERTUNG

Es werden zwei (2) Arten von Noten verwendet. Die D-Note ist die Gesamtsumme der Schwierigkeitsgrade in einer Übung. Die E-Note ist der Gesamtwert eines Haltungskampfrichters in einer Übung.

18.1. *Schwierigkeitsgrad

Im Prinzip ist das Bewertungsmaß für die Schwierigkeit eines Elements während einer Übung offen, bei Jugend-/Juniorenwettkämpfen ist das Maß auf **4,3 Punkte** beschränkt. Elemente mit höherer Schwierigkeit können ausgeführt werden, aber werden nur mit dem Maximalwert von **4,3 Punkte** gewertet. Vierfache Salti sind in Jugend-/Juniorenwettkämpfen nicht erlaubt und führen zur Disqualifikation vom Wettkampf. **Die Schwierigkeitsgrenzen sind in den Junior- und WAGC-Regeln aufgeführt.**

Die Schwierigkeit eines Elements wird folgendermaßen berechnet:

18.1.1. Nur Elemente, die auf den Füßen beendet werden, werden beurteilt.

18.1.2. Ein Rad hat keinen Schwierigkeitsgrad

18.1.3. „freies Rad“, Flick Flack, Rondat und Handstandüberschlag **0,1 Punkte**

Temposalto **0,2 Punkte**

18.1.4. Salti:

18.1.4.1. Jeder Salto (360°) **0,5 Punkte**

18.1.4.2. Einfache Salti in gebückter oder gestreckter Ausführung ohne Schrauben bekommt einen Bonus von **0,1 Punkte**

18.1.4.3. Jeder Vorwärtssalto bekommt einen Bonus von **0,1 Punkte**

18.1.5. Salti mit Schrauben



- | | | |
|---|------------|---------------|
| 18.1.5.1. Einfache Salti: | | |
| • ½ Schraube (180°) | 0,2 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über zwei (2) Schrauben (720°) hinaus | 0,3 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über drei (3) Schrauben (1080°) hinaus | 0,4 | Punkte |
| 18.1.5.2. Doppelsalti | | |
| • ½ Schraube (180°) | 0,1 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über eine (1) Schrauben (360°) hinaus | 0,2 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über zwei (2) Schrauben (720°) hinaus | 0,3 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über drei (3) Schrauben (1080°) hinaus | 0,4 | Punkte |
| 18.1.5.3. Dreifachsalti | | |
| • Jede ½ Schraube bis zu einer ganzen (bis 360°) | 0,3 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über eine (1) Schrauben (360°) hinaus | 0,4 | Punkte |
| 18.1.6. Mehrfachsalti mit oder ohne Schrauben | | |
| 18.1.6.1. Doppelte Salti in gebückter Position erhalten einen Bonus von 0,1 Punkte , und dreifache Salti in gebückter Position einen Bonus von 0,2 Punkte und vierfache Salti in gebückter Position erhalten einen Bonus von 0,3 Punkten | | |
| 18.1.6.2. Doppelte Salti in gestreckter Position erhalten einen Bonus von 0,2 Punkte und dreifache Salti in gestreckter Position einen Bonus von 0,4 Punkten | | |
| 18.1.6.3. Für doppelte Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben und Bonus für Position, verdoppelt . | | |
| 18.1.6.4. Bei dreifachen Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben und Bonus für Position, verdreifacht . | | |
| 18.1.6.5. Bei vierfachen Salti wird der Wert des Elements, einschließlich der Werte für Schrauben und Bonus für Position, vervieracht . | | |
| 18.1.7. <i>Damen-Wettkämpfe</i> : Für das zweite, dritte usw. Element mit einer Schwierigkeit von mindestens 2,0 Punkten wird ein Bonus von 1,0 Punkten gegeben. Dieser wird als Bonus zum Gesamt-Schwierigkeitsgrad der Übung addiert. | | |
| 18.2. Wertungsmethode | | |
| 18.2.1. Der Bewertung von Haltung und Schwierigkeit erfolgt in 1/10 Punkte | | |
| 18.2.2. Die Kampfrichter müssen ihre Abzüge unabhängig voneinander in das Wertungssystem eingeben . | | |
| 18.2.3. Berechnung des <u>Haltungswertes (E)</u> : | | |
| 18.2.3.1. Die Haltungskampfrichter nehmen Abzüge gemäß § 21.3 vor. | | |
| 18.2.3.2. Die Summe der beiden mittleren Abzüge (Median) wird als Abzug für das jeweilige Element gewertet. Die Summe der Einzelabzüge (zuzüglich der Landungsabzüge) werden vom Maximalwert (max. 20 Punkte) der Übung abgezogen und ergibt somit den Haltungswert des Athleten für die Übung. | | |
| 18.2.3.3. DTB: Bei Wettkämpfen, deren Protokoll keine Einzel-Abzüge kann, wird der Haltungswert aus der Summe der beiden mittleren Noten der Haltungskampfrichter berechnet. | | |
| 18.2.4. Fehlende Abzüge: | | |
| 18.2.4.1. Gibt ein Haltungskampfrichter seine Abzüge für die Übung nicht ein, ersetzt der Mittelwert der anderen Abzüge für dieses Element und/oder Landung diese(n) Abzug/Abzüge. Die Entscheidung fällt der Wettkampfleiter. | | |
| 18.2.5. Berechnung des Schwierigkeitswertes: | | |
| 18.2.5.1. Die Schwierigkeitskampfrichter berechnen den Schwierigkeitswert für eine Übung gemäß § 5.2, § 5.3, § 15, §16 und §18.1 - 18.1.7. | | |
| 18.2.6. Gesamtwert einer Übung: | | |



18.2.6.1. Jede Übung wird einzeln bewertet; der Gesamtwert wird aus Haltungs- und Schwierigkeitswert berechnet.

18.2.6.2. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Addition der beiden (2) "E"-Noten (Haltung) zuzüglich der D-Note (Schwierigkeit) abzüglich der Strafabzüge gemäß §5,.6, §6.4, §6.6, §12.3, §13.2, §13.4, §17.3 und §17.4. Die Note "E" (Haltung) ergibt sich aus der Maximalnote (20 Pkt.) abzüglich der Summe der mittleren Abzüge (Median) pro Element und Landung.

Gesamtwert = E (max. 20 Punkte) + D – Strafabzüge

18.2.7. Alle Ergebnisse werden auf zwei (2) Dezimalstellen gerundet. Eine Rundung erfolgt erst beim Gesamtwert für eine Übung.

18.2.8. Der Wettkampfleiter muss die Richtigkeit der Endergebnisse feststellen.

C. DAS KAMPFGERICHT

19. DAS KAMPFGERICHT

19.1. Zusammensetzung:

19.1.1. Wettkampfleiter	1
19.1.2. Haltungskampfrichter (Nr. 1 – 6 bzw. 1-4)	6 / 4
19.1.3. Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 7 & 8)	2
19.1.4. Gesamt	9 / 7

DTB: Bei DTB Wettkämpfen kommen vier (4) Haltungskampfrichter zum Einsatz.

(Gemäß 2022-2024 FIG General Judges' rules Kapitel 11 werden nur für Welt- und Kontinentalmeisterschaften sowie World Cups und World Games sechs (6) Haltungskampfrichter vorgeschrieben. Für alle anderen Wettkämpfen werden vier (4) als Minimum gefordert.)

19.2. Die Kampfrichter Nr. 1-8 sitzen einzeln auf einem Podest von 50 cm, mindestens fünf (5) Meter von der Seite der Tumblingbahn entfernt.

19.3. Führt ein Kampfrichter seine Pflichten nicht auf eine zufriedenstellende Art aus, muss er ersetzt werden. Diese Entscheidung wird vom Hauptkampfrichter getroffen. Wenn es kein Hauptkampfrichter gibt, entscheidet der Wettkampfleiter. Siehe Reg. 7.8.1 der TR, Abschnitt 1 und § 11.2 der Wettkampfbestimmungen.

19.3.1. Wenn ein Haltungskampfrichter ausgetauscht wird, kann der Wettkampfleiter entscheiden, dass dessen vorherige Noten durch den Durchschnitt der übrigen Noten ersetzt werden (siehe auch § 18.2.4.1).

20. AUFGABEN DES WETTKAMPFLEITERS

20.1. Kontrolle der Wettkampfanlagen und des elektronischen Wertungssystems.

20.2. Organisation der Kampfrichterbesprechung und der Probewertung (siehe aber Reg. 7.9 der TR, Abschnitt 1).

20.3. Platzierung und Beaufsichtigung der Kampfrichter und Protokollführer.

20.4. Leitung des Wettkampfes.

20.5. Einberufung des Kampfgerichts.

20.6. Entscheidung, ob die Wiederholung einer Übung gestattet wird (gemäß § 5.7).

20.7. Bestimmung der Höchstnote im Falle eines Übungsabbruchs (siehe § 16).

20.8. Festlegung folgender Landungsstrafabzüge:

20.8.1. Landung außerhalb der Außenline der Tumblingbahn oder der Landezone	1,0 Punkte
20.8.2. Nach der Landung Berühren oder Heraustreten aus der Landezone	0,2 Punkte



- 20.9. **Entscheidung**, ob ein Kampfrichter versäumt hat, seine Note sofort aufzuzeigen (siehe § 18.2.4.1).
- 20.10. **Entscheidung** über Strafabzüge gemäß §6.4, §6.6, §12.3, §13.2, §13.5, §17.3, §17.4 und § 20.8 und Eingabe der Abzüge.
- 20.11. Der **Wettkampfleiter** kontrolliert alle Werte, Berechnungen und Endergebnisse und greift ein, wenn er offensichtliche Rechenfehler bemerkt.
- 20.12. * **Entscheidung über Anfragen (im Sinne einer Beschwerde) bevor die nächste Runde beginnt** (siehe Reg. 8.4 der Technischen Regularien, Abschnitt 1).

21. AUFGABEN DER HALTUNGSKAMPFRICHTER (E1 - E6)

- 21.1. Beurteilung der Haltung in einem Bereich **von 0,0 bis 0,5 Punkte** gemäß § 21.2 und Aufzeichnung der Punktabzüge.
- 21.2. **Abzüge** für die Haltung
- 21.2.1. * **Mangel** an Form und Kontrolle in jedem Element **0,1-0,5 Punkte**
- 21.2.2. * **Bei Mangel** an Stabilität nach einer vollständigen Übung (8 Elemente), nur ein Abzug für den schwerwiegendsten Fehler:
- 21.2.2.1. **Kein Stillstand** in aufrechter Position und Zeigen von Stabilität für ungefähr drei (3) Sekunden **0,1 -0,3 Punkte**
- 21.2.2.2. * **Berührung der Tumblingbahn oder Landezone mit einer oder beiden Händen nach der Landung** **0,5 Punkte**
- 21.2.2.3. **Berühren** der oder Fallen auf die Landefläche mit den Knien, Knien und Händen, Bauch, Rücken oder Hintern, nach der Landung **1,0 Punkte**
- 21.2.2.4. **Hilfe** durch eine Hilfestellung nach der Landung **1,0 Punkte**
- 21.2.2.5. **Verlassen der Tumblingbahn oder** der Landefläche oder Berührung des Bodens außerhalb der Landefläche oder Berührung des Bodens mit irgendeinem Körperteil oder turnen eines zusätzlichen Saltos, um einen Sturz zu vermeiden **1,0 Punkte**
- 21.2.3. Turnen eines zusätzlichen Elementes **1,0 Punkte**

(siehe auch Kampfrichterhandbuch)

22. AUFGABEN DER SCHWIERIGKEITSKAMPFRICHTER (D7 - D8)

- 22.1. Abholung der Wettkampfkarten beim Hauptprotokollführer mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn.
- 22.2. Überprüfung der Elemente und Schwierigkeitsgrade auf den Wettkampfkarten.
- 22.3. Feststellung und Aufzeichnung aller ausgeführten Elemente und deren Schwierigkeitsgrade auf der Wettkampfkarte (gemäß dem Numerisches System der FIG).
- 22.4. Öffentliche Anzeige (**rote Fahne**), wenn ein Athlet andere Elemente ausführt, als auf der Wettkampfkarte vermerkt wurde, oder deren Reihenfolge geändert wurde.
- 22.5. **Eingabe** des Schwierigkeitswertes.



DOPPEL-MINI-TRAMPOLIN

gültig ab dem 1.1.2022

A. ALLGEMEINES

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

1. EINZELWETTKÄMPFE

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

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

1.2. Qualifikation

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

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

1.2.2. Q1 setzt sich aus zwei (2) frei wählbaren Übungen ohne Wiederholung von Elementen zusammen. Die höchste Summe der Wertungen der beiden Übungen bestimmt über die Qualifikation für Q2 bzw. für das Finale (siehe TR Art.1).

1.2.3. Die Startreihenfolge in der Qualifikation wird gelost. Die Athleten werden möglichst gleichmäßig in Gruppen mit maximal zwölf (12) Athleten pro Gruppe eingeteilt. Jede Gruppe turnt ihre zwei (2)



Übungen in Q1, bevor die nächste Gruppe startet.

1.2.3.1. Der Sieger jeder Startgruppe qualifiziert sich für Q2 bzw. das Finale (siehe 1.2.1).

1.2.3.2. Die übrigen Plätze in Q2 werden bis zur Maximalanzahl von 16 oder 24 bzw. im Finale bis zur Maximalanzahl von acht (8) gemäß dem Ranking aus der ersten Runde vergeben.

1.2.4. Die Teilnahme an Q2 wird auf drei (3) Athleten pro nationalen Verband beschränkt. Sollten vier (4) Athleten aus einem nationalen Verband ihre Startgruppe gewinnen, so qualifizieren sich die drei mit der höchsten Punktzahl. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, kommen die Regeln zum Auflösen dieses Gleichstandes zur Anwendung.

1.2.5. In Q2 werden Gruppen zu acht (8) oder zwölf (12) Athleten gebildet. Die Wertung beginnt ab 0 Punkten. Elemente aus Q1 können in Q2 ausgeführt werden, jedoch nur wenn sie in anderen Sprungbereichen (Zonen des DMT) ausgeführt werden (Aufgang, Spotter oder Abgang).

1.2.5.1. Der Sieger jeder Gruppe qualifiziert sich für das Finale.

1.2.5.2. Die verbleibenden sechs (6) Plätze werden entsprechend des Rankings aller Athleten vergeben.

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

1.3. Finale

1.3.1. Die Startreihenfolge im Finale wird gelost. Die Startreihenfolge für F2 entspricht der Reihenfolge aus F1 mit den vier (4) qualifizierten Athleten.

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

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

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

DTB: Bei DTB Wettkämpfen regelt die Ordnung der Sportarten, wie viele Athleten das Finale erreichen.

1.3.3. Im Falle von Punktgleichheit ist gemäß Artikel 1 der TR zu verfahren.

2. MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE

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

2.2. Qualifikation

2.2.1. Q1 ist gleichzeitig die Qualifikation für das Mannschaftsfinale.

2.2.2. Die Summe der besten drei (3) Werte der Mannschaftsmitglieder in jeder Runde in Q1 ergibt den Gesamtwert der Mannschaft (Summe aus sechs (6) Werten) nach der Qualifikation.

2.3. Finale

2.3.1. Die fünf (5) Mannschaften mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus Q1 qualifizieren sich für das Team Finale.

DTB: Bei DTB Wettkämpfen regelt die Ordnung der Sportarten, wie viele Mannschaften das Finale erreichen

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



- 2.3.3. Das Team Finale besteht aus drei (3) Runden. Die Startreihenfolge für die Mannschaften in allen drei (3) Runden entspricht dem Ranking, wobei der erste Athlet der Mannschaft auf Platz 5 zuerst startet, gefolgt von dem ersten Athleten der Mannschaft auf Platz 4 usw.
- 2.3.4. Jeder nationale Verband nominiert seine drei (3) Athleten in der Startreihenfolge, in der sie im Finale antreten werden, spätestens eine Stunde vor dem Finale.
- 2.3.5. In jeder Runde wird eine Rangliste erstellt, die Athleten bekommen Punkte für ihre Platzierung von 5 bis 1 Punkt. Die Summe der Ranglisten-Punkte pro Team entscheidet über den Sieg. Das Team mit den meisten Ranglisten-Punkten gewinnt.
- 2.3.6. Im Falle von Punktgleichheit finden die Regeln aus Artikel 1 der TR Anwendung.
- 2.4. All Around-Mannschaftsfinale – siehe Teil 1 Trampolin, Kapitel 2.4
- 2.5. Bei nationalen und regionalen Wettkämpfen kann ein anderer Wettkampf-Modus festgelegt werden.

3. -

4. -

5. ÜBUNGEN

- 5.1. Bei einer DMT-Übung sind maximal drei (3) Kontakte mit dem Tuch ohne Zwischensprung zwischen den Elementen erlaubt.
- 5.2. * Jede Übung besteht aus zwei (2) Elementen: ein (1) Aufgang- oder Spotter-Element und ein (1) Abgangselement.
- 5.2.1. Ein gerader Aufsprung ohne Schraubenrotation gilt nicht als Element. Wenn ein gerader Sprung als Spotter-Element oder Abgangselement verwendet wird, gilt die Übung als abgebrochen (siehe § 16.1.8).
- 5.3. Jede Übung muss mit einem Abgangselement enden, das von der Spotter-/Abgangszone abgesprungen und im Landebereich gelandet wird.
- 5.4. - Ein Aufgangselement oder ein einleitender Strecksprung muss in der Aufgangszone abgesprungen und in der Spotter-/Abgangszone gelandet werden.
 - Ein Spotter-Element muss in der Spotter-/Abgangszone abgesprungen und gelandet werden.
 - Ein Abgangselement muss in der Spotter-/Abgangszone abgesprungen und auf der Landefläche gelandet werden.
 Jeder Verstoß gegen § 5.4 führt zum Abbruch der Übung (siehe § 16.1.7).
- 5.5. Ein zweiter Versuch für eine Übung ist nicht erlaubt.
- 5.5.1. Wird ein Athlet offensichtlich bei einer Übung gestört (fehlerhafte Ausrüstung, erheblicher externer Einfluss, o. ä.), kann der Wettkampfleiter eine Wiederholung der Übung zulassen. Die Kleidung eines Athleten zählt nicht als "Ausrüstung".
- 5.5.2. Zuschauerlärm, Applaus und Ähnliches werden normalerweise nicht als Störung angesehen.

6. KLEIDERORDNUNG FÜR UND HILFESTELLUNGEN

- 6.1. Männliche Athleten
- Ärmelloses oder kurzärmliges Turntrikot
 - kurze Turnhosen
 - weiße Schuhe und/oder weiße Fußbekleidung dürfen getragen werden.
- 6.2. Weibliche Athleten
- Turntrikot oder Ganzkörperturnanzug mit oder ohne Ärmel (muss eng am Körper anliegen).
 - Lange Strumpfhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen und die gleiche Farbe wie das Turntrikot aufweisen).
 - Kurze enge Turnhosen dürfen getragen werden (müssen eng am Körper anliegen).
 - Jegliche "Bekleidung", die nicht eng am Körper anliegt, ist nicht erlaubt.



- Aus Sicherheitsgründen ist es nicht erlaubt, das Gesicht oder den Kopf zu bedecken.
 - Weiße Schuhe und/oder weiße Fußbekleidung dürfen getragen werden.
- 6.3. siehe § 6.3 Trampolin-Wettkampfbestimmungen
- 6.4. siehe § 6.4 Trampolin-Wettkampfbestimmungen
- 6.5. Mannschaften
Mitglieder einer Mannschaft müssen einheitliche Wettkampfbekleidung tragen. Ansonsten kann dies zur Disqualifikation der Mannschaft vom Mannschaftswettkampf führen. Die Entscheidung trifft der Wettkampfleiter.
- 6.6. Nationales Emblem
siehe § 6.6 Trampolin-Wettkampfbestimmungen.
- 6.7. Trainer
National-Trainingsanzug oder kurze Hose und T-Shirt sowie Turnschuhe.

7. WETTKAMPFKARTEN

- 7.1. Die Elemente aller Übungen müssen auf der Wettkampfkarte mit dem Schwierigkeitswert und in der Reihenfolge, in der sie geturnt werden, notiert werden.
- 7.2. Das numerische System der FIG muss verwendet werden, um die Übungsteile auf der Wettkampfkarte zu beschreiben, sonst wird die Wettkampfkarte nicht akzeptiert (siehe Teil III: I.I und K.)
- 7.3. Das örtliche Organisationskomitee bestimmt, wann und wo die Wettkampfkarten eingereicht werden müssen. Hält sich ein Athlet nicht an diese Vorgaben, kann er vielleicht nicht am Wettkampf teilnehmen. Das Organisationskomitee muss sicherstellen, dass die Wettkampfkarten den Schwierigkeitskampfrichtern mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn vorliegen.
- 7.4. Alle Änderungen von Elementen werden von den Schwierigkeitskampfrichtern auf der Wettkampfkarte vermerkt.

8. DOPPEL-MINI-TRAMPOLIN AUSRÜSTUNG

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

9. SICHERHEITSANFORDERUNGEN

- 9.1. Siehe Reg. 6.3 der Technischen Regularien, Abschnitt 4.

10. PROTOKOLL UND SEKRETARIAT

- 10.1. Siehe § 10 der Trampolin-Wettkampfbestimmungen.

11. HAUPTKAMPFGERICHT UND BERUFUNGSGERICHT

- 11.1. Siehe Regel 7.8.1 und 7.8.3 der TR, Abschnitt 1.
- 11.2. Beim Doppel-Mini-Tramp wird bei Weltmeisterschaften, World Games und World Cups ein Hauptkampfrichter eingesetzt.

B. WETTKAMPFVERFAHREN

12. EINTURNEN

- 12.1. Unmittelbar vor allen Wettkampfphasen mit Ausnahme des All-Around Mannschaftsfinale und F2 wird jedem Athleten erlaubt einer (1) Übung am Wettkampferät zu turnen. Das Einturnen erfolgt in der Startreihenfolge.



Sobald alle Athleten ihr Einturnen beendet haben, beginnt der Wettkampf.

12.2. Das Einturnen wird vom Wettkampfleiter überwacht.

12.3. Im Fall, dass ein Athlet beim Einturnen die Anzahl der erlaubten Übungen überschreitet, wird der Wettkampfleiter einen Strafabzug von **0,3 Punkten** vom Gesamtwert der folgenden Übung vornehmen (siehe § 20.10).

12.4. Das Einturnen auf dem Wettkampfgerät während des eigentlichen Wettkampfes kann entfallen, wenn ein gleichwertiges Gerät in einer angrenzenden Halle mit einer Höhe von mindestens sechs (6) Metern zur Verfügung steht.

13. ÜBUNGSBEGINN

13.1. Jeder Athlet beginnt auf ein vom Wettkampfleiter gegebenes Signal.

13.2. Nachdem das Signal gegeben wurde (gemäß § 13.1), muss der Athlet das erste Element innerhalb von 20 Sekunden beginnen, ansonsten erfolgt ein Strafabzug von **0,2 Punkten** durch den Wettkampfleiter (siehe § 20.10).

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

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

13.3. Bei einem fehlerhaften Start kann der Athlet ohne Punktabzug auf ein Signal vom Wettkampfleiter erneut beginnen, wenn er das **DMT mit den Füßen** noch nicht berührt hat.

13.4. Nach dem Beginn der Übung wird ein Zuruf oder ein Signal an den Athleten vom eigenen Trainer mit einem einmaligen Strafabzug von 0,6 Punkte vom Wettkampfleiter **geahndet** (siehe §20.10).

14. ANFORDERUNGEN AN DIE KÖRPERPOSITION WÄHREND EINES ELEMENTS *

14.1. Siehe § 14.1 der Trampolin-Wettkampfbestimmungen

15. WIEDERHOLUNG VON ELEMENTEN *

15.1. Während der zwei (2) Übungen in Q1 darf gemäß § 5.2 kein Element wiederholt werden, sonst wird die Schwierigkeit des wiederholten Elements nicht gewertet (siehe auch §15.5 ff).

15.2. In den beiden Finalübungen darf kein Element wiederholt werden, sonst wird der Schwierigkeitswert des wiederholten Elementes nicht gezählt (siehe auch §15ff).

15.3. Elemente mit derselben Anzahl an Rotationen, die aber in unterschiedlicher Körperposition (gehockt, gebückt oder gestreckt) ausgeführt werden, werden als unterschiedliche Elemente und nicht als Wiederholungen betrachtet.

15.4. Alle Mehrfachsalti, die dieselbe Anzahl von Schrauben und Salti enthalten, und die ohne erkennbare Pause während der Drehung oder ohne definierte Positionen ausgeführt werden, gelten als Wiederholungen, wenn sie mehr als einmal ausgeführt werden.

15.5. Elemente oder Übungen aus Q1 dürfen im Einzel- und Team-Finale wiederholt werden. In Q2 können Elemente wiederholt werden, jedoch nicht in der gleichen Zone des DMT wie in Q1.

16. ÜBUNGSABBRUCH

16.1. Eine Übung gilt als abgebrochen, wenn ein Athlet

16.1.1. offensichtlich nicht mit beiden Füßen gleichzeitig im Sprungtuch landet.

16.1.2. nach der Landung nicht die Rückfederungskraft des Sprungtuchs für die unmittelbare Fortsetzung des nächsten Elements ausnutzt.

16.1.3. von einer Hilfestellung oder der Schiebematte berührt wird.



- 16.1.4. das Doppel-Mini-Trampolin verlässt.
- 16.1.5. mit einem anderen Körperteil als den Füßen auf dem DMT-Sprungtuch landet.
- 16.1.6. * während der Übung auf einem anderen Teil des Doppel-Mini-Tramps als dem Sprungtuch landet.
- 16.1.7. das Aufgangselement, Spotter-Element oder Abgangselement nicht von oder in die vorgesehene Zone ausführt, gemäß § 5.4.
- 16.1.8. einen gestreckten Sprung als Spotter-Element oder Abgangselement turnt (gemäß 5.2.1)
- 16.2. Das Element, das zum Abbruch führt, wird nicht mehr bewertet, gemäß § 16.1.1 - 16.1.8.
- 16.3. Aufgrund der Enge des DMT-Sprungtuchs führt eine Berührung von irgendetwas anderem als dem Sprungtuch während einer Übung nicht zum Abbruch, sondern zu einem Strafabzug von **0,2 Punkten für jede Berührung. Der Abzug wird vom Wettkampfleiter vorgenommen** (siehe § 20.10).
- 16.4. Es werden nur Elemente bewertet, die auf beiden Füßen gelandet werden.
- 16.5. Der Wettkampfleiter **entscheidet über die Anzahl gültiger Elemente. Die Höchstnote für den Haltungswert entspricht der Anzahl der gültigen Elemente plus acht (8) Punkte.**

17. ABSCHLUSS DER ÜBUNG *

- 17.1. Nach dem Abgangselement muss die Übung **kontrolliert, mit den Füßen** innerhalb der Landefläche beendet werden, andernfalls wird das Abgangselement nicht gewertet.
- 17.2. Nach dem Abgang muss der Athlet etwa drei (3) Sekunden in aufrechter Position mit einem Abstand der Füße kleiner als Schulterbreit stehen bleiben, andernfalls erhält er einen Abzug für Mangel an Stabilität (siehe § 21.2.2).

18. WERTUNG

Es werden zwei (2) Arten von Noten verwendet. Die D-Note ist die Gesamtsumme der Schwierigkeitsgrade in einer Übung. Die E-Note ist der Gesamtwert eines Haltungskampfrichters in einer Übung.

18.1. *Schwierigkeitsgrad

Im Prinzip ist das Bewertungsmaß für die Schwierigkeit eines Elements während einer Übung offen, bei Jugend-/Juniorenwettkämpfen ist das Maß auf **4,6 Punkte** beschränkt. Elemente mit höherer Schwierigkeit können ausgeführt werden, aber werden nur mit dem Maximalwert von **4,6 Punkten** gewertet. Vierfache Salti sind in Jugend-/Juniorenwettkämpfen nicht erlaubt und führen zur Disqualifikation vom Wettkampf. **Die Schwierigkeitsgrenzen sind in den Junior- und WAGC-Regeln aufgeführt.**

Die Schwierigkeit eines Elements wird folgendermaßen berechnet:

- | | | |
|---|------------|---------------|
| 18.1.1. Nur Elemente, die auf den Füßen beendet werden, werden beurteilt. | | |
| 18.1.2. je ½ Schraube (180°) (mit der Ausnahme in § 18.1.4.2) | 0,2 | Punkte |
| 18.1.3. je Salto (360°) | 0,5 | Punkte |
| 18.1.4. Einfache Salti: | | |
| 18.1.4.1. Einfache Salti in gebückter oder gestreckter Position ohne Schrauben erhalten einen Bonus von | 0,1 | Punkte |
| 18.1.4.2. In einfachen Salti mit mehr als einer Schraube (360°) wird die Schwierigkeit der Schrauben wie folgt berechnet: | | |
| • Je ½ Schraube über eine (1) Schraube (360°) hinaus | 0,3 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über zwei (2) Schrauben (720°) hinaus | 0,4 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über drei (3) Schrauben (1080°) hinaus | 0,5 | Punkte |
| • Je ½ Schraube über vier (4) Schrauben (1440°) hinaus | 0,6 | Punkte |



18.1.5. Seitwärtssalti haben keinen Schwierigkeitswert.

18.1.6. Mehrfachsalti mit oder ohne Schrauben:

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

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

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

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

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

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

18.2. Wertungsmethode

18.2.1. Der Bewertung von Haltung und Schwierigkeit erfolgt in **1/10 Punkten**

18.2.2. Die Kampfrichter müssen ihre Abzüge unabhängig voneinander **in das Wertungssystem eingeben**.

18.2.3. Berechnung des Haltungswertes (E):

18.2.3.1. Die Haltungskampfrichter nehmen Abzüge gemäß § 21.2 vor.

18.2.3.2. Die Summe der beiden mittleren Abzüge (Median) wird als Abzug für das jeweilige Element gewertet. Die Summe der Einzelabzüge (zuzüglich der Landungsabzüge) werden vom Maximalwert (max. 20 Punkte) der Übung abgezogen und ergibt somit den Haltungswert des Athleten für die Übung.

18.2.3.3. DTB: Bei Wettkämpfen, deren Protokoll keine Einzel-Abzüge kann, wird der Haltungswert aus der Summe der beiden mittleren Noten der Haltungskampfrichter berechnet.

18.2.4. Fehlende Abzüge:

18.2.4.1. Gibt ein Haltungskampfrichter seine Abzüge für die Übung nicht ein, ersetzt der Mittelwert der anderen Abzüge für dieses Element und/oder Landung diese(n) Abzug/Abzüge. Die Entscheidung fällt der Wettkampfleiter.

18.2.5. Berechnung des Schwierigkeitswertes:

18.2.5.1. Die Schwierigkeitskampfrichter berechnen den Schwierigkeitswert für eine Übung gemäß § 5.2, § 15, §16, und §18.1 - 18.1.7.

18.2.6. Gesamtwert einer Übung:

18.2.6.1. Jede Übung wird einzeln bewertet; der Gesamtwert wird aus Handlungs- und Schwierigkeitswert berechnet.

18.2.6.2. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Addition der beiden (2) "E"-Noten (Haltung) zuzüglich der D-Note (Schwierigkeit) abzüglich der Strafabzüge gemäß § 6.4, § 6.4 § 6.6 § 12.3, § 13.2, § 13.4, § 17.1 und § 17.2. Die Note "E" (Haltung) ergibt sich aus der Maximalnote (20 Pkt.) abzüglich der Summe der mittleren Abzüge (Median) pro Element und Landung.

Gesamtwert = E (max. 20 Punkte) + D – Strafabzüge

18.2.7. Alle Ergebnisse werden auf **zwei (2)** Dezimalstellen gerundet. Eine Rundung erfolgt erst beim



Gesamtwert für eine Übung.

18.2.8. Der Wettkampfleiter muss die Richtigkeit der Endergebnisse feststellen.

C. DAS KAMPFGERICHT

19. DAS KAMPFGERICHT

19.1. Zusammensetzung:

19.1.1. Wettkampfleiter	1
19.1.2. Haltungskampfrichter (Nr. 1 – 6 bzw. 1-4)	6 / 4
19.1.3. Schwierigkeitskampfrichter (Nr. 7 & 8)	2
19.1.4. Gesamt	9 / 7

DTB: Bei DTB Wettkämpfen kommen vier (4) Haltungskampfrichter zum Einsatz.

(Gemäß 2022-2024 FIG General Judges' rules Kapitel 11 werden nur für Welt- und Kontinentalmeisterschaften sowie World Cups und World Games sechs (6) Haltungskampfrichter vorgeschrieben. Für alle anderen Wettkämpfen werden vier (4) als Minimum gefordert.)

19.2. Der Wettkampfleiter und die Kampfrichter Nr. 1-8 sitzen einzeln auf einem Podest von 50 cm, mindestens fünf (5) Meter von der Seite des Doppel-Mini-Trampolins entfernt.

19.3. Führt ein Kampfrichter seine Pflichten nicht auf eine zufriedenstellende Art aus, muss er ersetzt werden. Diese Entscheidung wird vom Hauptkampfrichter getroffen. Wenn es kein Hauptkampfrichter gibt, entscheidet der Wettkampfleiter. Siehe Reg. 7.8.1 der TR, Abschnitt 1 und § 11.2 der Wettkampfbestimmungen.

19.3.1. Wenn ein Haltungskampfrichter ausgetauscht wird, kann der Wettkampfleiter entscheiden, dass dessen vorherige Noten durch den Durchschnitt der übrigen Noten ersetzt werden (siehe auch § 18.2.4.1).

20. AUFGABEN DES WETTKAMPFLEITERS

20.1. Kontrolle der Wettkampfanlagen **und des elektronischen Wertungssystems**.

20.2. Organisation der Kampfrichterbesprechung und der Probewertung (siehe auch Reg. 7.9 der TR, Abschnitt 1).

20.3. Platzierung und Beaufsichtigung der Kampfrichter und Protokollführer.

20.4. Leitung des Wettkampfes.

20.5. Einberufung des Kampfgerichts.

20.6. Entscheidung, ob die Wiederholung einer Übung gestattet wird (gemäß § 5.5.1).

20.7. **Bestimmung** der Höchstnote im Falle eines Übungsabbruchs (siehe § 16).

20.8. **Festlegung** folgender Landungsstrafabzüge:

20.8.1. * **Landung** innerhalb von Zone B (siehe Abschnitt II – Kampfrichterhandbuch) **0,6 Punkte**

20.8.2. * **Landung** innerhalb von Zone C (siehe Abschnitt II – Kampfrichteranweisung) **1,0 Punkte**

20.8.3. * **Berühren** oder Überschreiten von Zone A in Zone B oder von Zone A in Zone C oder von Zone B in Zone C. **0,2 Punkte**

20.9. **Entscheidung**, ob ein Kampfrichter versäumt hat, seine Note sofort aufzuzeigen (siehe § 18.2.4.1).

20.10. **Entscheidung** über Strafabzüge gemäß §6.4, §6.6, §12.3, §13.2, §13.4 und § 20.8.

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

20.12. * **Entscheidung über Anfragen (im Sinne einer Beschwerde) bevor die nächste Runde beginnt** (siehe Reg. 8.4 der Technischen Regularien, Abschnitt 1).

21. AUFGABEN DER HALTUNGSKAMPFRICHTER (E1 - E6)



21.1. Beurteilung der Haltung in einem Bereich **von 0,0 bis 0,5 Punkte** gemäß § 21.2 und Eingabe der Punktabzüge.

21.2. Abzüge für die Haltung

21.2.1. * **Mangel** an Form und Kontrolle in jedem Element **0,1-0,5 Punkte**

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

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

21.2.2.2. * **Berührung des DMT mit irgendeinem Körperteil oder Berühren der Landezone mit einer oder beiden Händen nach der Landung** **0,5 Punkte**

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

21.2.2.4. **Hilfe** durch eine Hilfestellung nach der Landung **1,0 Punkte**

21.2.2.5. **Verlassen** der Landefläche oder Berührung des Bodens außerhalb der Landefläche oder Berührung des Bodens mit irgendeinem Körperteil oder Sturz gegen das Doppel-Mini-Tramp nach der Landung **1,0 Punkte**

(siehe auch Kampfrichterhandbuch)

22. AUFGABEN DER SCHWIERIGKEITSKAMPFRICHTER (D7 - D8)

22.1. Abholung der Wettkampfkarten im Sekretariat mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn.

22.2. Überprüfung der Elemente und Schwierigkeitsgrade auf den Wettkampfkarten.

22.3. Feststellung und Aufzeichnung aller ausgeführten Elemente und deren Schwierigkeitsgrade auf der Wettkampfkarte (gemäß dem Numerisches System der FIG).

22.4. Öffentliche Anzeige (**rote Fahne**), wenn ein Athlet andere Elemente ausführt, als auf der Wettkampfkarte vermerkt wurde, oder deren Reihenfolge geändert wurde.

22.5. **Eingabe** des Schwierigkeitswertes.



TEIL II - KAMPFRICHTERHANDBUCH

gültig ab dem 1.1.2022

1. REGELINTERPRETATIONEN

HINWEIS: Diese Interpretationen wurden vom FIG TRA-TC zur Anleitung und Schaffung von Klarheit erstellt. In jeglichen Streitfällen bezüglich der Regelinterpretation trifft der Wettkampfleiter die endgültige Entscheidung. Die in Teil 2 dargestellten Zeichnungen dienen nur als Wegweiser und sollten nicht wörtlich genommen werden.

A. INTERPRETATION FÜR DIE WETTKAMPFBESTIMMUNGEN VON TRAMPOLIN, TUMBLING UND DOPPEL-MINI-TRAMPOLIN

1.2.3 – Startgruppen

Die Athleten werden in Gruppen aufgeteilt, so gleichmäßig wie möglich und nicht mehr als 12 Athleten pro Gruppe. Jede Gruppe turnt ihre zwei Übungen, bevor die nächste Gruppe die Qualifikation beginnt. Sollte die Anzahl der Athleten nicht durch zwölf (12) teilbar sein, haben die ersten Startgruppen einen Athleten mehr.

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

Die Auslosung für Q1 wird nach Meldeschluss für die namentliche Meldung vorgenommen.

6 – Wettkampfkleidung

Haare sollten zusammengebunden werden und eng am Kopf anliegen. Das Risiko bei offen getragenen Haar trägt der Athlet selbst. Dies kann Sicherheitsprobleme verursachen und zu Übungsabbrüchen gemäß § 16.1.6 der Trampolin-Wettkampfbestimmungen führen.

Der vordere und hintere Ausschnitt des Trikots/Ganzkörperanzugs muss angemessen sein, die Weite des Ausschnitts ist dabei optional, darf aber die Hälfte des Brustbeins und die untere Linie der Schulterblätter nicht überschreiten. Turntrikots/Ganzkörperanzüge dürfen mit oder ohne Ärmel sein; die Träger müssen mindestens 2 cm breit sein. Der Schnitt des Trikots darf an den Beinen nicht höher als der Hüftknochen (Maximum) sein. Die Beinlänge des Turntrikots darf die waagrechte Beinlinie nicht überschreiten, maximal 2 cm unter dem unteren Ende der Gesäßbacken. Turntrikot mit Spitze müssen von oben bis unten mit einem anderen Stoff ausgekleidet werden.

Während der Qualifikationsrunde von Trampolinwettkämpfen dürfen Mitglieder einer Mannschaft kurze oder lange Hosen tragen, solange sie dieselbe Farbe haben. Im Mannschaftsfinale müssen sie jedoch identische Hosen tragen. Synchron-Partner müssen beide entweder kurze oder lange Hosen tragen. Die nationalen Identifikationszeichen müssen identisch sein.

7.3 – Wettkampfkarten

Im Fall einer unvollständigen Übung gilt der Strafabzug für eine fehlende Anforderung nur, wenn es offensichtlich ist, dass diese nicht während der verbleibenden, nicht ausgeführten Übungsteile hätte erfüllt werden können.

14 – Anforderungen an die Körperposition

Allgemeine Abwägungen:



Zur Bewertung der Körperhaltung (gehockt, gebückt oder gestreckt) in einem Übungsteil bewerten die Schwierigkeitskampfrichter die am wenigsten schwierigste Körperposition, die während der mittleren Phase eines Übungsteils eingenommen wurde. (Die gestreckte Position ist dabei als schwierigste und die gehockte Position als die am wenigsten schwierige anzusehen.) Im Fall von Mehrfachsalti, siehe auch § 15 des Kampfrichterhandbuchs (unten).

14.6 – Arme

Bewegungen der Arme weg vom Körper werden akzeptiert, wenn dies dem Stoppen der Schraubendrehung dient. Der maximale Winkel zwischen Armen und Körper sollte die folgenden Werte nicht überschreiten:

Barani, Schraubensalto, Mehrfachsalti mit Halbaus-Bewegungen	45°
Mehr als eine ganze Schraube und alle weiteren Salti mit mehrfachen Schrauben	90°

15 – Wiederholungen

Wenn ein Übungsteil in verschiedenen Körperpositionen ausgeführt wird, werden zwei (2) Faktoren berücksichtigt, um zu entscheiden, ob das Übungsteil eine Wiederholung ist: Anzahl und Ausführungsphase der Schrauben sowie die Anzahl der Salti.

1. Schrauben von 0° -180°

Es gibt bis zu drei (3) mögliche Positionen bei Salti ab 270°

Beispiel:

¼ Rückwärtssalto	(T = 0° S = 270°)	3 mögliche Positionen
½ Schraube zum Stand	(T = 180° S = 90°)	1 mögliche Position
1 ¼ Vorwärtssalto mit ½ Schraube („Babyfliffis aus“)	(T = 180° S = 450°)	3 mögliche Positionen

2. Schrauben von 360° oder mehr

Es gibt bis zu drei (3) mögliche Positionen bei Salti mit mehr als 450° Salto-Rotation.

Beispiel:

1 ¼ Vorwärtssalto mit 1 ½ Schrauben („Babyrudi“)	(T = 540° S = 450°)	1 mögliche Position
1/1 Rückwärtssalto, 1/1 Schraube („Schraubensalto“)	(T = 360° S = 360°)	1 mögliche Position
2/1 Rückwärtssalti, 2/1 Schrauben („Voll ein, Voll aus“)	(T = 720° S = 720°)	3 mögliche Positionen

3. Mehrfachsalti

Bei Mehrfachsalti kann der Athlet nur eine (1) Körperposition pro Übungsteil in Anspruch nehmen: gehockt, gebückt oder gestreckt. Die Schwierigkeitskampfrichter bewerten das Übungsteil entsprechend der Körperposition mit der geringsten Schwierigkeit, z. B.

„Triffis aus“: Wenn der erste Salto gebückt und der zweite Salto gehockt ausgeführt wird, werden die Schwierigkeitskampfrichter das Übungsteil so bewerten, als wäre es nur in der gehockten Position ausgeführt worden.

HINWEIS: Die gleichen Kriterien (Anzahl der Schrauben und Salti) treffen zu, wenn die Körperposition im Synchronwettkampf bewertet wird. Da bei ½ Schraube mit Landung auf den Füßen nur eine (1) mögliche Position anerkannt ist, kann ein Synchronpaar diese Schraube in verschiedenen Positionen ausführen, ohne dass es zum Abbruch der Übung kommt. Bei einem Barani hingegen sind unter den oben genannten Kriterien verschiedene Positionen möglich, daher müssen beide Partner das Übungsteil in derselben Position ausführen, denn sonst würden die ausgeführten Übungsteile als verschieden betrachtet und die Übung als abgebrochen gewertet werden (siehe § 16.1.9 Trampolin-Wettkampfbestimmungen).

4. Schrauben in verschiedenen Phasen von Salti

- bei Salti mit einer Rotation von 540° oder weniger wird nur eine (1) Schraubenphase anerkannt, und ein Übungsteil wird als Wiederholung betrachtet, wenn es nicht die oben genannten Kriterien bezüglich unterschiedlicher Körperpositionen erfüllt.
- bei Salti mit einer Rotation von 630° -900° werden zwei (2) Phasen anerkannt, früh und spät.



- Doppelte Salti mit Mehrfachschauben in gebückter **oder** gestreckter Position mit derselben Anzahl von Schrauben werden als Übungswiederholung angesehen, wenn sie mehr als einmal und ohne erkennbare Unterbrechung der Schraubdrehung oder ohne definierte Positionen ausgeführt werden.

17 – Abbruch / Ende einer Übung

Bei einer Landung auf beiden Füßen sind im Besonderen die Fußsohlen gemeint.

Wenn ein Athlet während der Landung Sprungtuch/ Bahn/ Zone/ Bereich berührt, aber zu keinem Zeitpunkt eine Landevorbereitung erkennbar ist, und der Athlet in derselben Bewegung auf Gesicht, Knie, Hände und Knie, Bauch oder Rücken fällt, wird das Element nicht bewertet. Für den Sturz gibt es keine zusätzlichen Punktabzüge.

18.1 – Schwierigkeit

Bei Streitfällen zwischen den Schwierigkeitskampfrichtern trifft der Wettkampfleiter die Entscheidung.

Bei einfachen Salti sollen die Schwierigkeitskampfrichter die Position eines Übungsteils vom Beginn des Absprungs bis zu den verbleibenden 135° bewerten (vor der Landung).

Bei Mehrfachsalti sollen die Schwierigkeitskampfrichter die Position eines Übungsteils ab dem Absprung wie folgt bewerten:

Rückwärtssalti: 90° bis zu den verbleibenden 180° (vor der Landung)

Vorwärtssalti: 135° bis zu den restlichen 180° (vor der Landung)

Betrachtet man die Position der Füße bei der Landung, zählt eine Fußrotation von mehr als einer $\frac{1}{4}$ Schraubendrehung (90°) als eine $\frac{1}{2}$ (halbe) Schraubendrehung, eine Rotation von mehr als einer $\frac{3}{4}$ Drehung (270°) als eine 1/1 Drehung, usw.

20.13 (TRA/TUM/DMT) – Aufgaben des Wettkampfleiters

Im Falle von offensichtlichen Fehlern bei der Berechnung jeglicher Werte sollte ein Kampfrichter, Athlet, Trainer oder anderer Offizieller, der dies erkennt, den Wettkampfleiter auf professionelle und freundliche Weise vor dem Ende der laufenden Runde darüber informieren, damit dieser die Situation vor Beginn der nächsten Runde klären kann.

21.2.1 – Bewertung der Ausführung

TRAMPOLIN AND DMT

Rotations- oder Flugphase

- | | | |
|---|----------------|---------------|
| • Position der Arme
(beinhaltet angewinkelte Arme und Öffnen der Arme in einer Drehung) | 0,0-0,1 | Punkte |
| • Position der Beine
(beinhaltet Kniebeugung, nicht gestreckte Zehen sowie offene Beine) | 0,0-0,2 | Punkte |
| • Körperposition | 0,0-0,2 | Punkte |
| • Winkel der Beine zur Horizontalen bei der Bücke und Grätsche | 0,0-0,2 | Punkte |

Öffnungs- und Landungsphasen

- | | | |
|--|----------------|---------------|
| • Öffnung des Saltos und Halten der gestreckten Position
(beinhaltet Schraubendrehungen, die nicht bei 90° (3 Uhr) abgeschlossen sind.) | 0,0-0,3 | Punkte |
| • Keine Öffnung | 0,3 | Punkte |



Alle diese Punktabzüge können bis zu **0,5 Punkte** miteinander kombiniert werden.

TUMBLING

Rotations- oder Flugphase

- Position der Arme
(beinhaltet angewinkelte Arme und Öffnen der Arme in einer Drehung) 0,0-0,1 Punkte
- Position der Beine
(beinhaltet Kniebeugung, nicht gestreckte Zehen sowie offene Beine) 0,0-0,2 Punkte
- Körperposition 0,0-0,2 Punkte

Öffnungs- und Landungsphasen

- Öffnung des Saltos und Halten der gestreckten Position
(beinhaltet nicht fertige Schrauben bei 3 Uhr) 0,0-0,3 Punkte
- Keine Öffnung 0,3 Punkte
Ausnahme bei Mehrfachschrauben und Dreifachsalto 0,2 Punkte

Während der Übung

- Verlust von Tempo 0,0-0,2 Punkte
- Abweichung von der Mittellinie 0,0-0,1 Punkte

Alle diese Punktabzüge können bis zu **0,5 Punkte** miteinander kombiniert werden.

21.2.2 – Abzüge bei der Landung

Beim Abbruch einer Übung gibt es keine zusätzlichen Punktabzüge für die Landung.

21.2.2.3 – Berühren des Tuchs (TRA) oder der Landefläche (TUM/DMT) mit einer oder beiden Händen

Wenn die Hände nach einer vollständigen Übung eingesetzt werden, um einen Sturz zu verhindern (ohne dass die Füße das Tuch, die Abdeckung, die Landefläche oder eine Landezone berühren), muss ein Abzug von **1,0 Punkten** vorgenommen werden anstelle eines Abzugs von **0,5 Punkten** nur für die Handberührung.

B. INTERPRETATION DER TRAMPOLIN-WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

Allgemeines

Übungsteile werden nur dann anerkannt, wenn die Landung auf beiden Füßen, in der Sitz-, Bauch-, oder Rückenlage erfolgt.

16.1.1 – Landung auf einem Fuß

Ein Übungsteil, bei dem der Athlet nur auf einem Fuß landet, wird nicht bewertet und die Übung wird zu diesem Zeitpunkt abgebrochen. Diese Regel gilt nur bei doppeltem Kontakt auf den Füßen. Wenn die Füße nach einer Landung in Bauch- oder Rückenlage das Sprungtuch nacheinander berühren, zählt dies nicht als Übungsabbruch.

17.5 – Unterschiedlicher Nachsprung

Stoppt ein Athlet komplett und sofort, während der andere nur teilweise stoppt, gilt dies nicht als Verstoß gegen diese Regel, da es nicht als Nachsprung gewertet wird.

21.2.2 – Mangel an Stabilität nach einer vollendeten Übung

Eine Landung ohne Abzüge ist definiert durch a) eine stabile aufrechte Position und b) nahe beieinander landende Füße mit einem Abstand von Schulterbreite oder weniger.



Die gesamten Abzüge für Unsicherheit im Nachsprung und bei der Landung dürfen **0,3 Punkte** nicht übersteigen.

Unkontrollierte Bewegungen während des Nachsprungs sind auch als Teil der Instabilität zu bewerten.

Wenn ein Athlet nicht ca. drei (3) Sekunden nach der Landung stillsteht und sich umdreht oder das Tuch verlässt, bevor er sich ganz stabilisiert hat, nehmen die Haltungskampfrichter einen Abzug von **0,2 Punkten** vor.

Abzüge beim Nachsprung (max. 0,1 Punkte):

- Unkontrollierte Bewegungen beim Nachsprung **0,1 Punkte**

Abzüge bei der Landung (max. 0,2 Punkte):

- Armbewegungen, während man noch auf dem Sprungtuch steht (z.B. Armkreisen) **0,1 Punkte**
- Schritt(e) oder Hüpfen **0,1-0,2 Punkte**
- Kein aufrechter Stand **0,1 Punkte**
- **Stand mit Füßen mehr als schulterbreit auseinander und keine Rückkehr zu einer stabilen Position**
0,2 Punkte

Anmerkung:

- Die Höhe des Abzuges bezieht sich nicht auf die Länge des Schritts oder Sprunges, sondern auf die Anzahl.
- Wenn ein Schritt gemacht wird (**0,1 Punkte** Abzug), erfolgt für das Zurückführen desselben Fußes, um in eine stabile aufrechte Position zu kommen, **kein** Abzug für Schritte.

21.2.2.5 – Zusätzliche Übungsteile

Wenn ein Athlet die Rückfederung des Sprungtuchs nach der letzten Landung (10. Übungsteil) nicht anhalten bzw. kontrollieren kann und deshalb einen Salto oder Temposalto oder Ähnliches ausführen muss, wird ein Punktabzug von **1,0 Punkten** vorgenommen.

23.2 und 23.3 – Bewertung der HD

Abzüge bei der Landung nach jedem Übungsteil entsprechend der Zonen auf dem Tuch **0,0-0,3 Punkte**

(Unter Berücksichtigung der Zeichnungen für die korrekte Bewertung bei einer Landung auf den Füßen, dem Bauch, dem Rücken oder in der Sitzposition).

0.3	0.2	0.3
0.2	0.1	0.2
0.3	0.2	0.3

C. INTERPRETATION DER TUMBLING-WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

18.1 – Schwierigkeit von Seitwärtssalti

Bei der Berechnung des Schwierigkeitswertes dürfen keine Schrauben unter 180° berücksichtigt werden.



21.2.2 – Landezone – Definition

Die äußere Kante der Linie markiert die Grenze der Tumblingbahn sowie der Landezone. Wenn irgendein Teil des Körpers diese Linie überschreitet, erfolgen Abzüge gemäß §21.2 oder Strafwerte gemäß §20.10.

21.2.2 – Mangel an Stabilität nach einer vollendeten Übung

Wenn ein Teilnehmer vergisst, nach der Übung stillzustehen, und die Landefläche innerhalb von ca. 3 Sekunden nach der Landung verlässt, entscheiden die Haltungskampfrichter, ob dies aufgrund mangelnder Stabilität passierte (**1,0 Punkte** Abzug) oder ob der Athlet es einfach nur vergessen hat (**0,3 Punkte** Abzug).

Beispiele für Abzüge:

- Armbewegungen, beim Stehen (z.B. Armkreisen) **0,1 Punkte**
- Schritt(e) oder Hüpf(e) (Nachstellschritte) **0,1-0,3 Punkte**
- Kein aufrechter Stand **0,1 Punkte**
- Stand mit versetzten Füßen oder Füßen mehr als schulterbreit auseinander **0,1 Punkte**
- Umdrehen zum Kampfgericht vor der vollständigen Stabilisierung **0,3 Punkte**

Anmerkung:

- Die Höhe des Abzugs bezieht sich nicht auf die Länge des Schritts oder Hüpfers, sondern auf die Anzahl.
- Wenn ein Schritt gemacht wird (**0,1 Punkte** Abzug), wird das Zurückführen desselben Beines **nicht** zusätzlich bestraft.

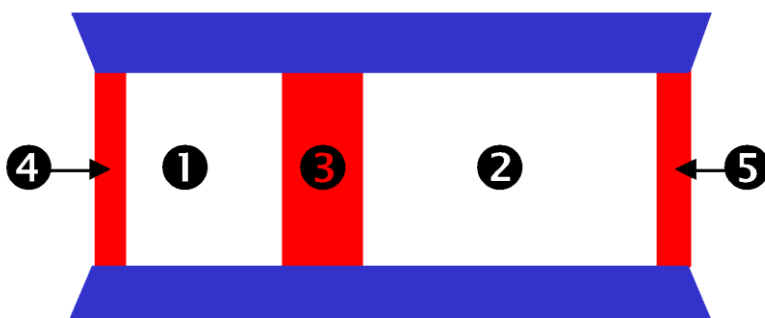
21.2.2.5 – Zusätzliche Übungsteile

Wenn ein Athlet nach der finalen Landung (nach dem 8. Element) nicht abstoppen kann und muss einen zusätzlichen Salto, Temposalto, Flick Flack o.ä. turnen, erfolgt ein Abzug von 1,0 Punkten.

D. INTERPRETATION DER DMT WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

Allgemeine Definition der Aufgangs- und Abgangszonen:

- Mittelzone (**3**)
- Endmarkierungen (**4+5**)
- Die Aufgangszone ist definiert als der vordere Bereich des Sprungtuchs einschließlich der Mittelzone. (**4+1+3**)
- Die Spotter-/Abgangszone ist definiert als der hintere Bereich des Sprungtuchs einschließlich der Mittelzone (**3+2+5**)



5.1 und 5.2 – Aufgang, Spotter, Abgang



- Ein gestreckter Aufsprung oder ein Aufgangselement muss in der Aufgangszone gestartet und in der Spotter-/Abgangszone gelandet werden.
- Ein Spotter-Element muss in der Spotter-/Abgangszone gestartet und gelandet werden.
- Wenn irgendeines der Elemente (Aufgangselement oder Spotter-Element) nicht in der korrekten Zone, wie hier beschrieben, ausgeführt wird, ist die Übung ungültig (Wert **0,0 Punkte**).
- Ein Abgangselement, das nicht nach einem Aufgangs- oder Spotter-Element ausgeführt wird, ist nicht gültig.

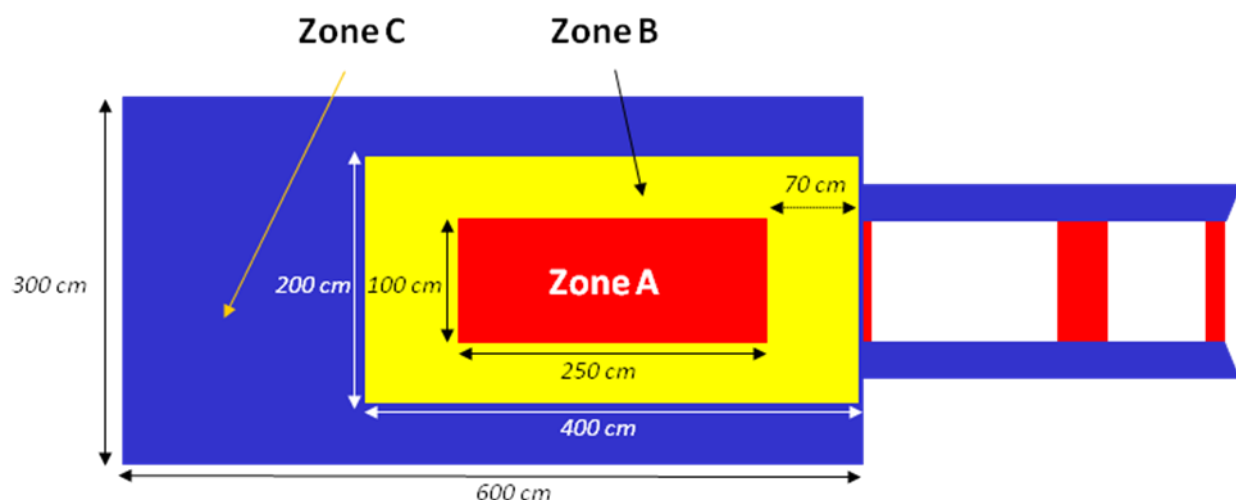
Beispiel: Aufgangselemente und Spotter-Elemente, die von und in die vorgesehene Zone erfolgen, werden immer als Elemente gewertet, egal, was beim Abgangselement passiert (z.B. Abbruch, Landung auf dem DMT, nicht auf beiden Füßen landen, nicht auf der Landefläche landen, Strecksprung).

16.1.6 – Berührung des Doppel-Mini-Tramp

Aufgrund der Enge des DMT-Tuches ist es möglich, dass der Teilnehmer etwas anderes als das Tuch mit irgendeinem Teil des Körpers berührt, obwohl seine Füße, wie gefordert, auf dem Tuch landen – hier gilt § 16.3. Wenn es jedoch offensichtlich ist, dass der Fuß außerhalb des Sprungtuchs landet (Rahmen, Abdeckung usw.), wird dies als Übungsabbruch gemäß § 16.1.6 gewertet.

20.8 – Landezone/-fläche - Definition

Die äußere Kante der Zone/Fläche kennzeichnet die Grenze der DMT-Landezone/-fläche. Wenn irgendein Teil des Körpers außerhalb der Grenze berührt, erfolgt ein Abzug gemäß § 20.8 oder ein Strafabzug nach § 20.108.



21.2.2 – Mangel an Stabilität nach einer vollendeten Übung

Wenn ein Teilnehmer vergisst, nach der Übung stillzustehen, und die Landefläche innerhalb von ca. 3 Sekunden nach der Landung verlässt, entscheiden die Haltungskampfrichter, ob dies aufgrund mangelnder Stabilität passierte (**1,0 Punkte** Abzug) oder ob der Athlet es einfach nur vergessen hat (**0,3 Punkte** Abzug).

Beispiele für Abzüge:

- | | |
|--|-----------------------|
| • Armbewegungen, beim Stehen (z.B. Armkreisen) | 0,1 Punkte |
| • Schritt(e) oder Hüpf(er) (Nachstellschritte) | 0,1-0,3 Punkte |
| • Kein aufrechter Stand | 0,1 Punkte |
| • Stand mit versetzten Füßen oder Füßen mehr als schulterbreit auseinander | 0,1 Punkte |
| • Umdrehen zum Kampfgericht vor der vollständigen Stabilisierung | 0,3 Punkte |

Anmerkung:

- Die Höhe des Abzugs bezieht sich nicht auf die Länge des Schritts oder Hüpfers, sondern auf die Anzahl.



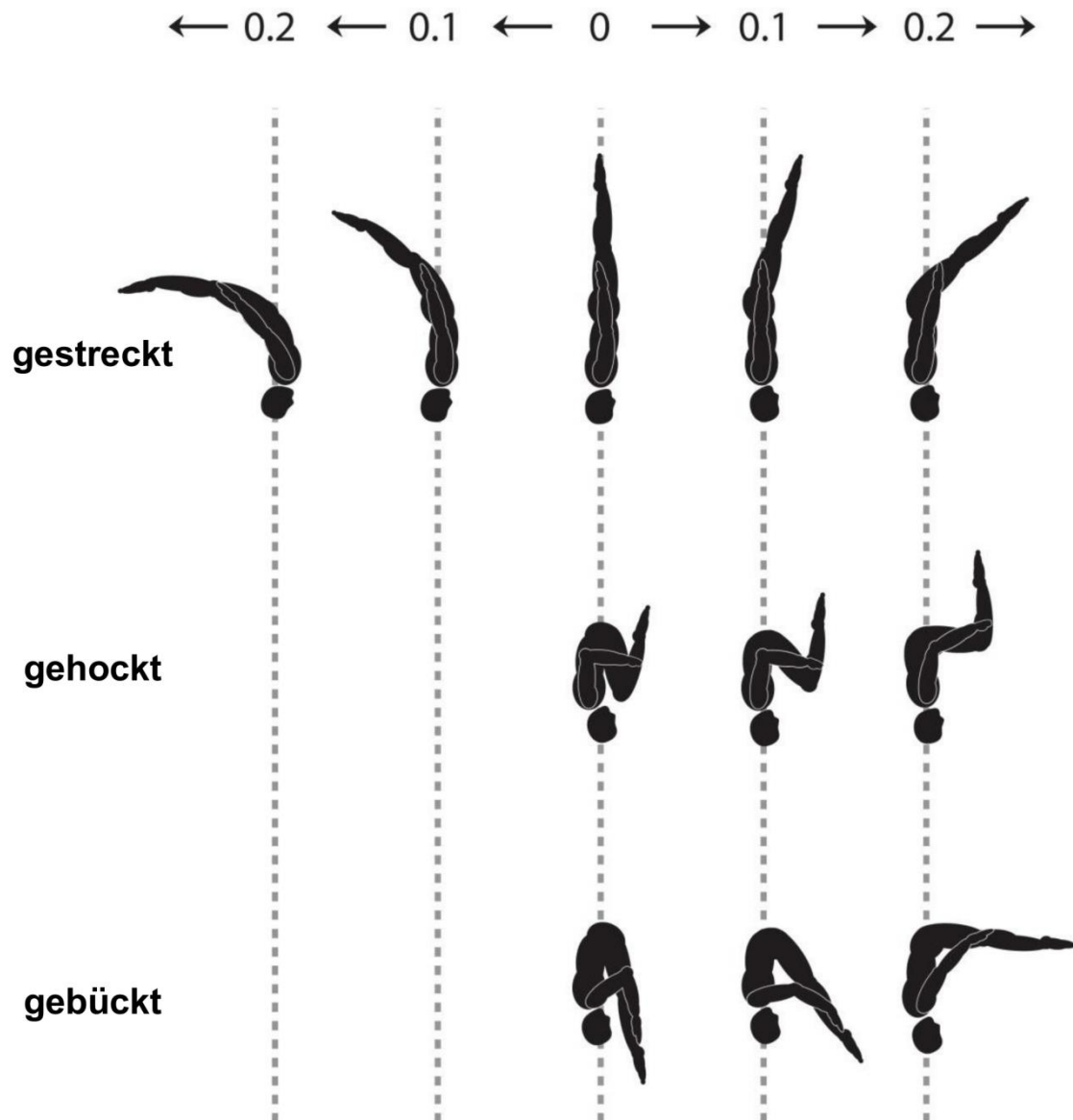
- Wenn ein Schritt gemacht wird (**0,1 Punkte** Abzug), wird das Zurückführen desselben Beines **nicht** zusätzlich bestraft.



2. ZEICHNUNGEN

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

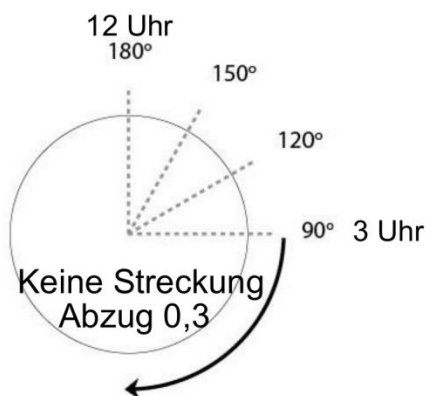
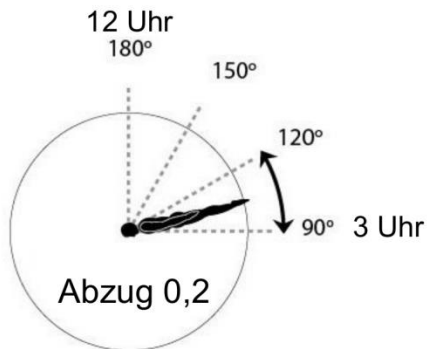
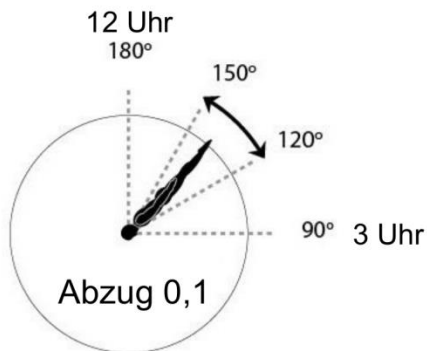
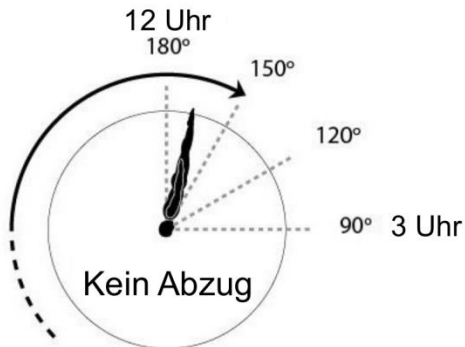
Abzüge für die Körperposition



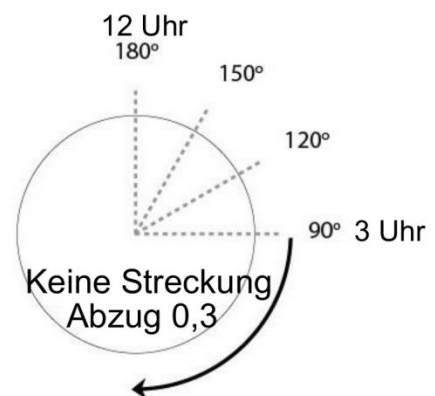
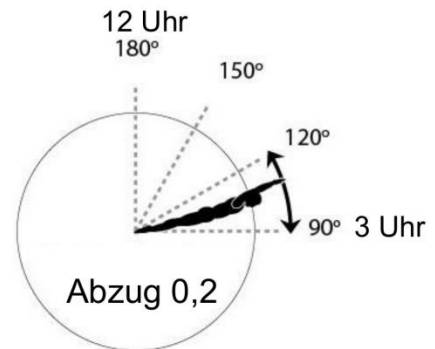
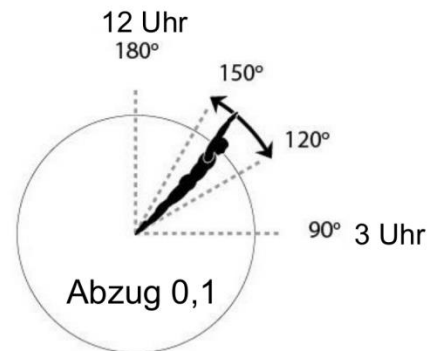
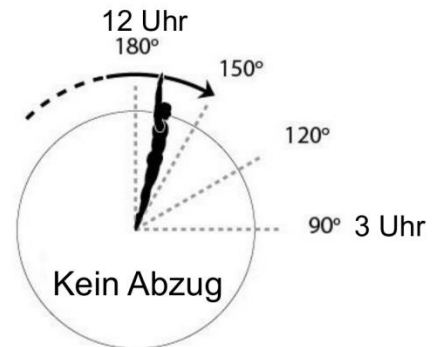


Salto Öffnung

Zur Landung auf Füßen oder Bauch



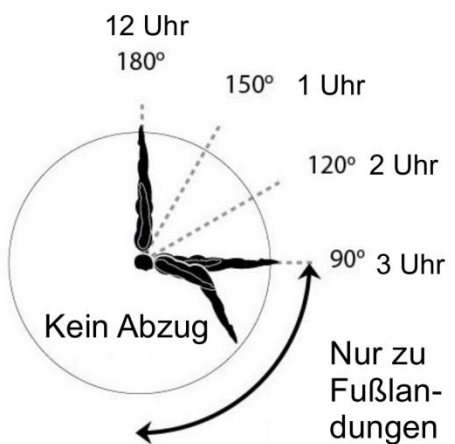
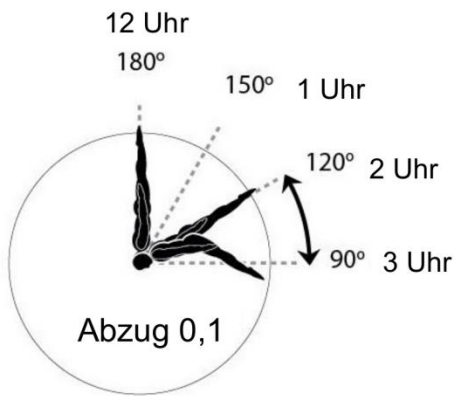
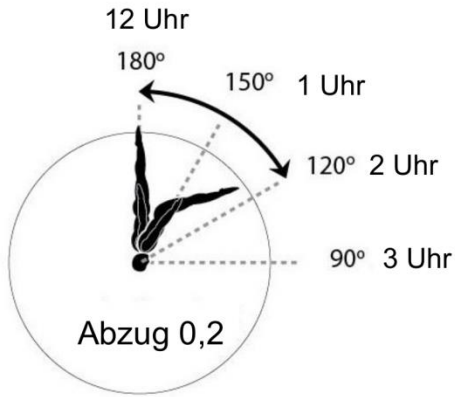
Zur Rückenlandung



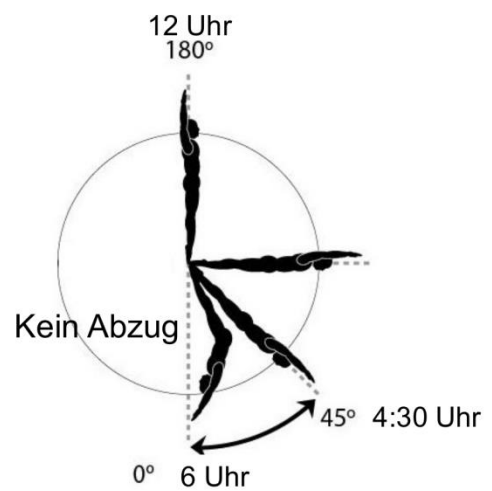
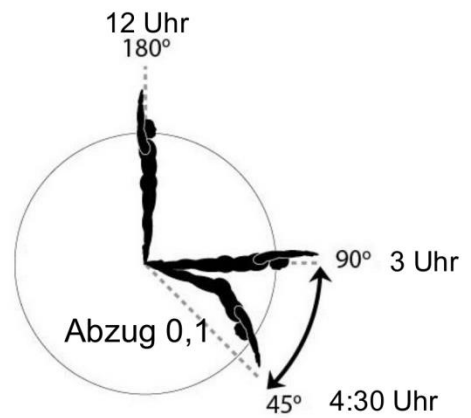
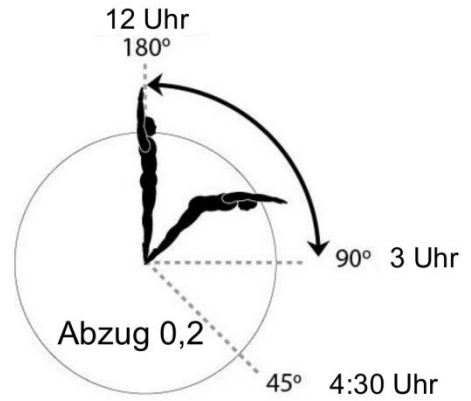


Nachbücken bei Salti (nach der Öffnung)

Zur Landung auf Füßen oder Bauch



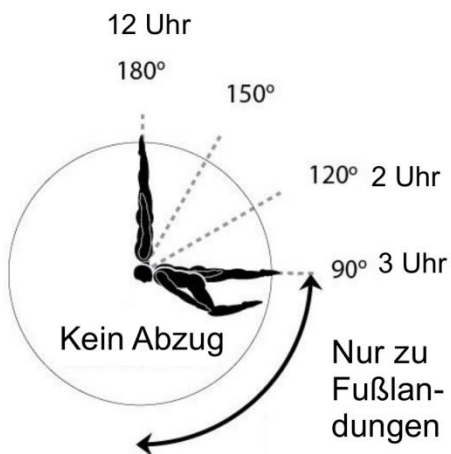
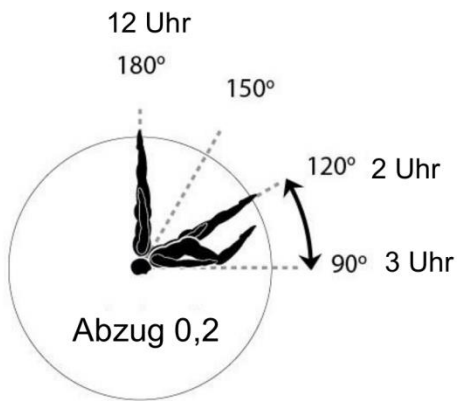
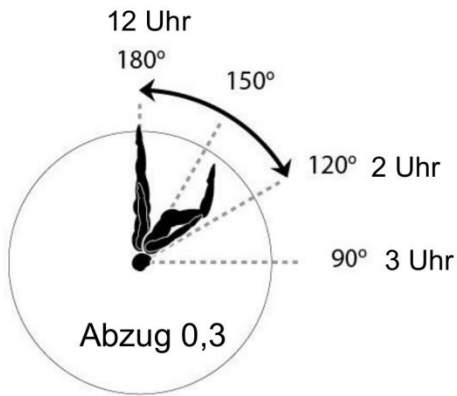
Zur Rückenlandung



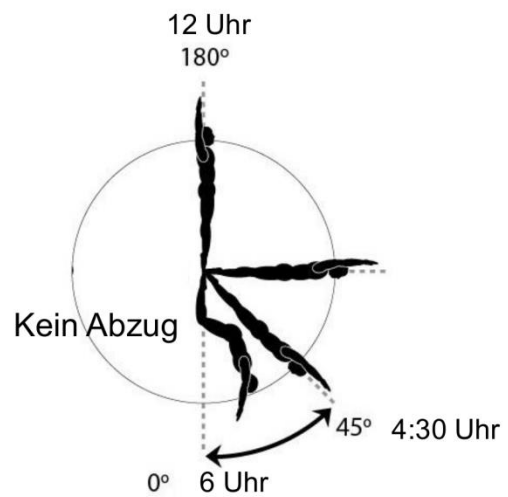
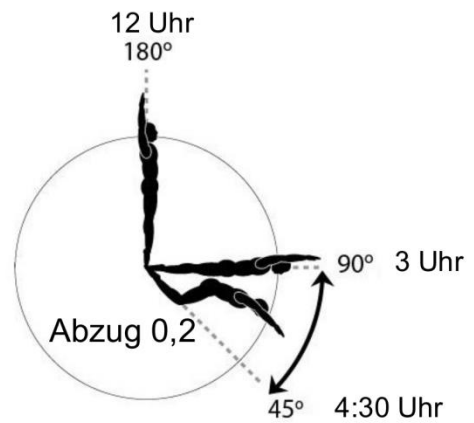
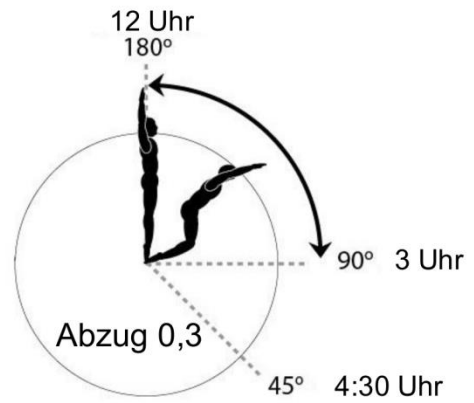


Nachhocken bei Salti (nach der Öffnung)

Zur Landung auf Füßen oder Bauch

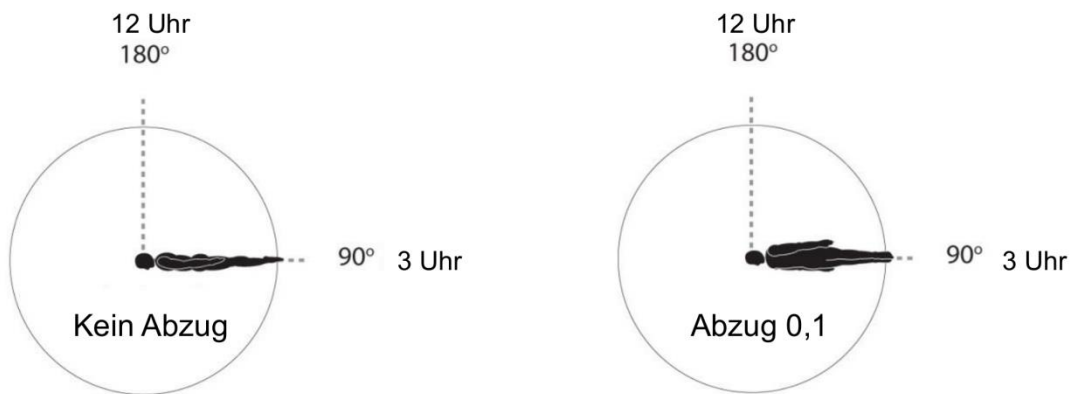


Zur Rückenlandung



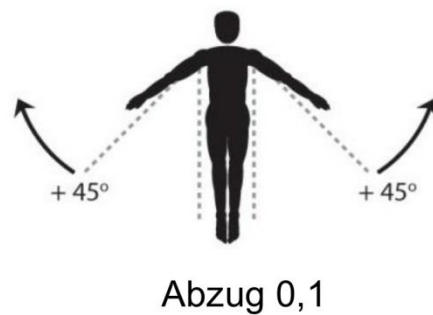
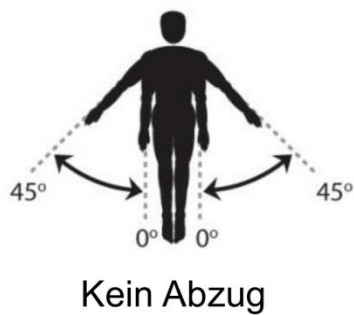


Ende von Schrauben

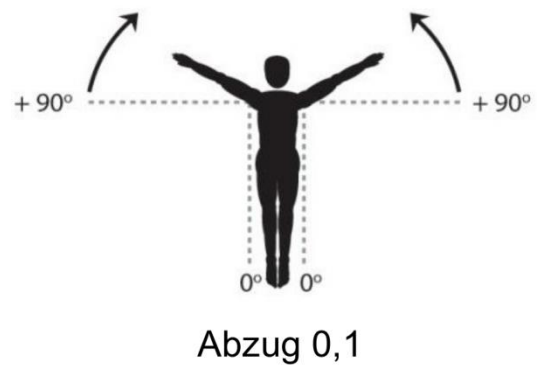
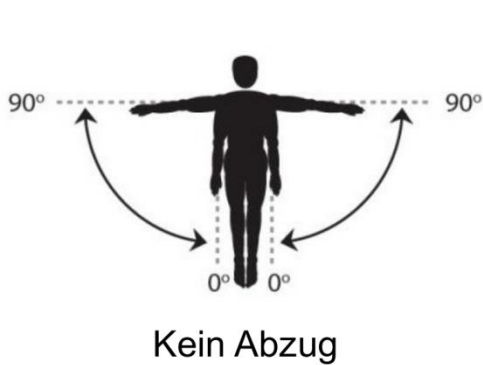


Haltung der Arme zum Stoppen einer Schraube

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



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



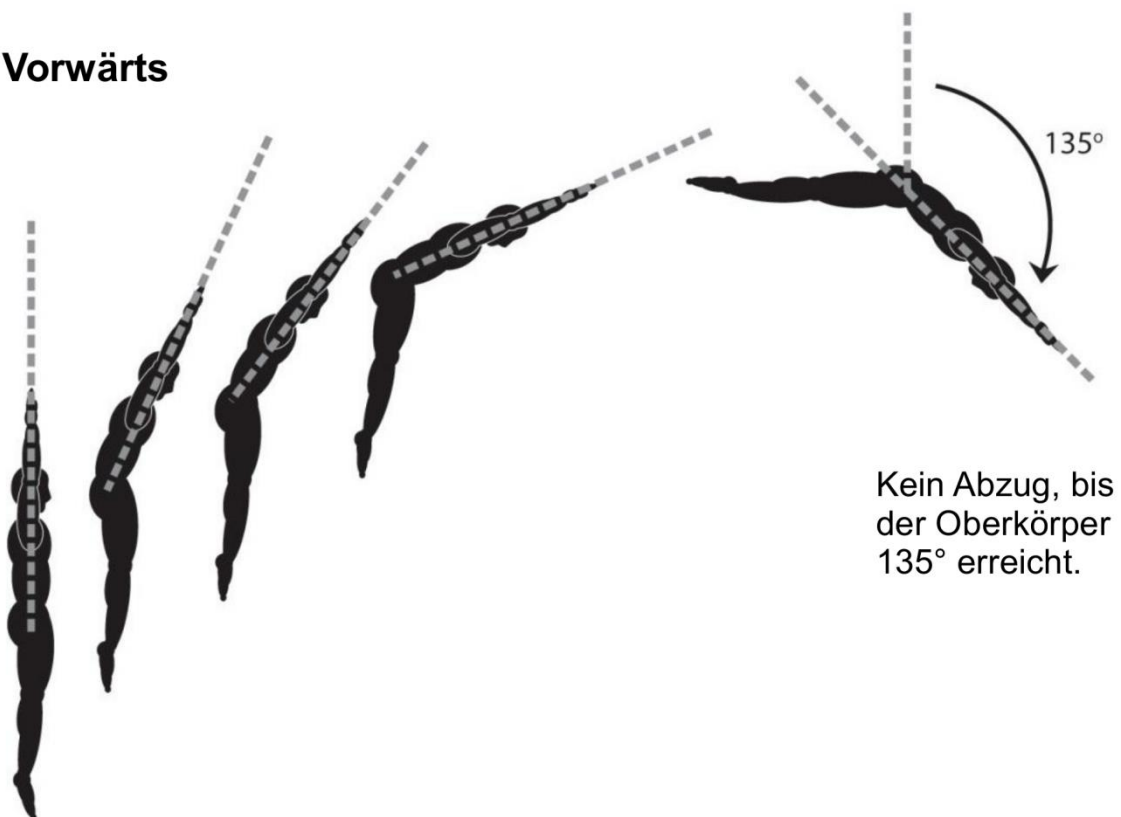


Absprung bei Mehrfachsalti

Rückwärts

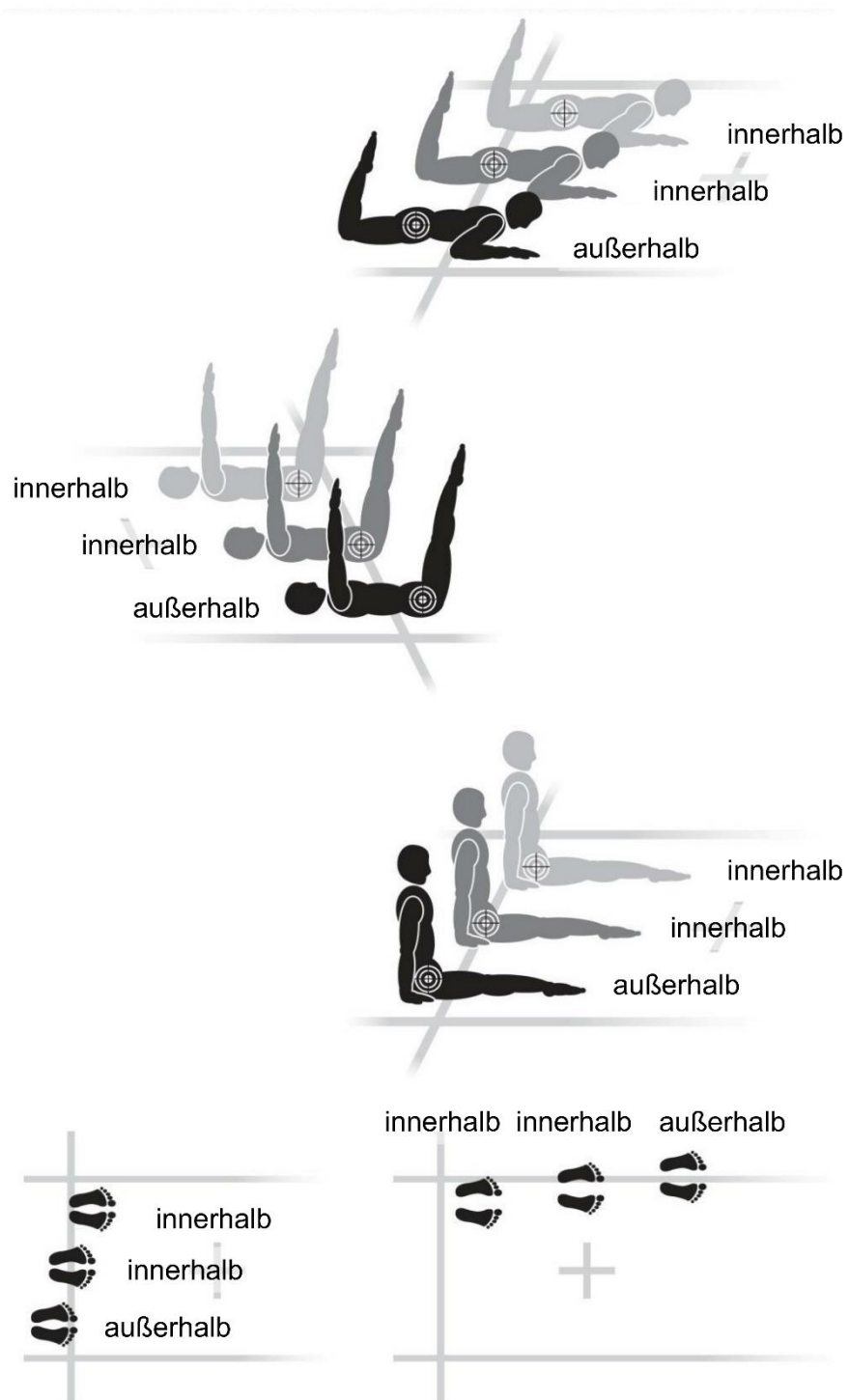


Vorwärts





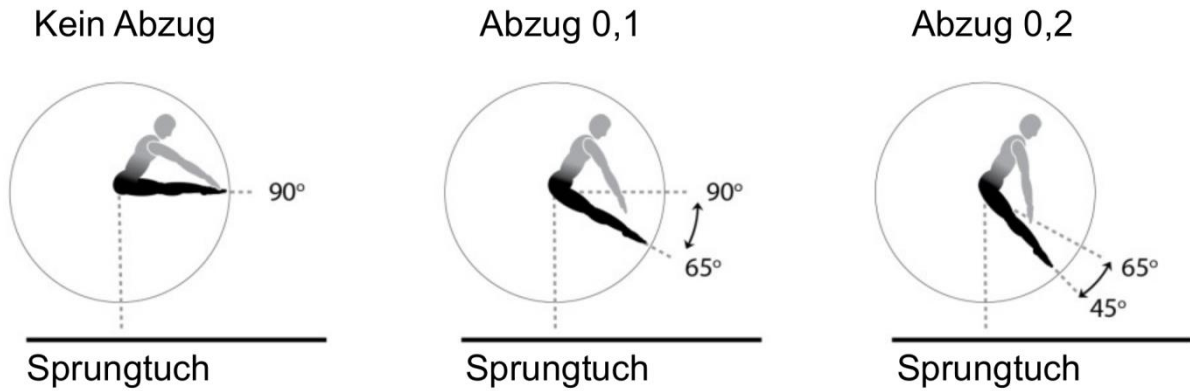
Horizontale Abweichung bei der Landung (horizontal displacement)



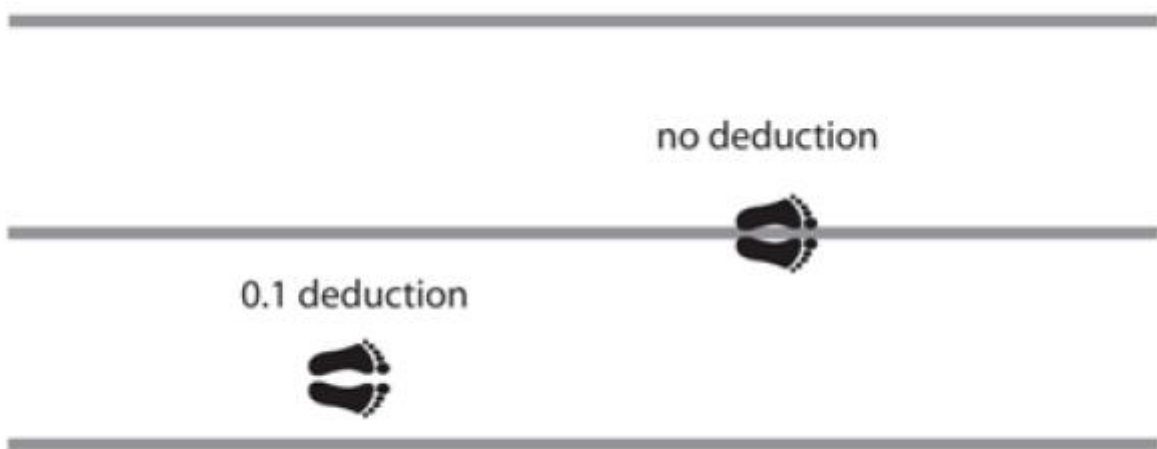


Bück- und Grätschsprünge

Winkel der Beine zur Horizontalen



Abweichung von der Mitte (Tumbling)





TEIL III – ANHÄNGE

gültig ab dem 1.1.2022

A. Schwierigkeitsberechnung Trampolin - Prinzipien

Rotation	Wert	Bonus	Beispiel	
¼ Salto	0,1	-	¼ Salto rw.	= 0,3
Kompletter Salto (360°)	-	0,1	1/1 Salto rw. gehockt	= 0,5
Kompletter Dreifachsalto (1080°)	1,6		3/1 Salto rw. gehockt	= 1,6
Kompletter Vierfachsalto (1440°)	2,2		4/1 Salto rw. gehockt	= 2,2
½ Schraube	Position	0,1	1/1 Schraube zum Rücken [0.1+0.2]	= 0,3
0°-630° Salti <u>mit</u> Schrauben	< oder /	-	Barani gestreckt [0.5+0.1]	= 0,6
360°- 630° Salti <u>ohne</u> Schrauben	< oder /	0,1	1 ¼ Salto gebückt [0.8+0.1]	= 0,9
720°-990° Salti mit und ohne Schrauben	< oder /	0,2	2 ¼ Salto gebückt [1.3+0.2]	= 1,5
1080°-1350° Salti mit und ohne Schrauben	< oder /	0,3	Triffis aus, gebückt [1.6+0.1+0.3]	= 2,0
1440° Salti mit und ohne Schrauben	< oder /	0,4	Quadriffis, aus gebückt [2.2+0.1+0.4]	= 2,7

B. Schwierigkeitswertung im Trampolinturnen – Beispiele

Übungsteil	Num. System	o	< /
¼ Salto vw. oder rw.	3- R/B	0,3	
1 Salto vw. oder rw.	4-	0,5	0,6
Barani	41	0,6	
Cody	5-	0,6	0,7
Babyfliffis	51	0,7	
Schraubensalto	42	0,7	
Rudolf	43	0,8	
1 ¼ Salto	7-- B/R	0,8	0,9
Doppelschraube	44	0,9	
Babyrudy	53	0,9	
Doppelsalto rw.	8- -	1,0	1,2
Halb aus	8- 1	1,1	1,3
Halb ein Halb aus	81 1	1,2	1,4
voll aus	8- 2	1,2	1,4
2 ¼ Salto	11 --- B/R	1,3	1,5
Fliffisrudy	8- 3	1,3	1,5
Voll ein Halb aus	82 1	1,3	1,5

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



C. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling

(Siehe §18.1 in TUM CoP)

Doppel Salto

Voll in – Doppel out gestreckt

Erster Salto

Wert für einen Salto 0,5
Wert für die Schraube (ganze Schraube) 0,2

Zweiter Salto

Wert für den Salto 0,5
Wert für die Schraube (Doppelschraube) 1,0

Position (gestreckt) 0,2

Gesamtwert der Elemente 2,4
Verdopplung =4,8

Dreifach Salto

Dreifach rückwärts gebückt

Erster Salto

Wert für einen Salto 0,5

Zweiter Salto

Wert für den Salto 0,5

Dritter Salto

Wert für den Salto 0,5

Position (gebückt) 0,2

Gesamtwert der Elemente 1,7
Verdreifachung =5,1

D. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling – Positionsbonus

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

E. Schwierigkeitsberechnung im Tumbling – Schraubenwert

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

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

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

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

- Vorwärtssalto 0,6
- Erste Schraube 0,4
- Zweite Schraube 0,4
- Zusammen 1,9



F. Schwierigkeitswerte im Tumbling – Beispiele

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

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

G. Schwierigkeitswerte im Tumbling

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

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



H. Schwierigkeitswertung beim Doppel-Mini-Tramp – Beispiele

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

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



I. Numerisches System der FIG – Trampolinturnen und DMT

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

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

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

J. Symbole der FIG – Tumbling

Für das Ausfüllen der Wettkampfkarten sollten folgende Symbole benutzt werden:

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

K. DTB Bezeichnungen

RW	Rückwärts
VW	vorwärts
BABYFLIFFIS	Vorwärtssalto aus der Rückenlage
CODY	Rückwärtssalto aus der Bauchlage
FLIFFIS	Doppelsalto vorwärts mit $\frac{1}{2}$ Schraube im 2. Salto
TRIFFIS	Dreifachsalto vorwärts mit $\frac{1}{2}$ Schraube im 3. Salto
QUADRIFFIS	Vierfachsalto vorwärts mit $\frac{1}{2}$ Schraube im 4. Salto
EIN	Schrauben werden in der ersten Phase des Elements ausgeführt
AUS	Schrauben werden in der Endphase des Elements ausgeführt
MITTEL	Schrauben werden in der mittleren Phase des Elements ausgeführt
BARANI	Vorwärtssalto mit $\frac{1}{2}$ Schraube



HALB	½ Schraube in einem Doppelsalto (siehe unten)
SCHRAUBENSALTO	Rückwärtssalto mit 1/1 Schraube
DOPPELSCHRAUBE	Rückwärtssalto mit 2/1 Schraube
DREIFACHSCHRAUBE	Rückwärtssalto mit 3/1 Schraube
RUDOLPH (RUDY)	Vorwärtssalto mit 1½ Schrauben
RANDOLPH (RANDY)	Vorwärtssalto mit 2½ Schrauben
ADOLPH	Vorwärtssalto mit 3½ Schrauben

Kombinationen der Begriffe möglich

Beispiel:

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



L. Anforderungen an die erste Übung – Trampolinturnen

Anmerkungen:

Es gibt FIG-Wettkämpfe mit den Klassen Junior und Senior. Dann meint Junior die Klasse 13-16 Jahre, Senior ist dann 17+. Bei Wettkämpfen mit Age Groups wird unterschieden 11/12, 13/14, 15/16 und 17-21 (siehe TRA Junior and WAGC Rules 2022-2024).

Anforderungen an die erste Übung der Qualifikationsrunde für Junioren sowie der Altersklassen 13/14 und 15/16 Jahre

Die Übung besteht aus zehn (10) verschiedenen Übungsteilen, von denen nur eines (1) mit einer Salto-Rotation von weniger als 270° ausgeführt werden darf. Jedes Übungsteil, das die folgenden Anforderungen erfüllt, muss mit einem Sternchen (*) auf der Wettkampfkarte vermerkt werden. Die Anforderungen müssen als separate Übungsteile ausgeführt werden und können nicht in einem Übungsteil kombiniert werden.

1. ein (1) Übungsteil in die Bauch- oder Rückenlage,
2. ein (1) Übungsteil von der Bauch- oder Rückenlage – in Kombination mit Anforderung Nr. 1,
3. ein (1) Doppelsalto vorwärts oder rückwärts mit oder ohne Schrauben und
4. ein (1) Übungsteil mit einer Schraubenrotation von mindestens 540° und mindestens 360° Salto Rotation.

Diese Anforderungen gelten auch für Programme der Altersgruppen 13-14 und 15-16 Jahre.

Anforderungen an die erste Übung der Qualifikationsrunde für die Altersklasse 11/12 Jahre

Die Übung besteht aus zehn (10) verschiedenen Elementen, von denen nur zwei (2) weniger als 270° Salto-Rotation haben dürfen. Jedes Übungsteil, das die folgenden Anforderungen erfüllt, muss mit einem Sternchen (*) auf der Wettkampfkarte vermerkt werden. Die Anforderungen müssen als separate Übungsteile ausgeführt werden und können nicht in einem Übungsteil kombiniert werden.

1. ein (1) Übungsteil in die Bauchlage,
2. ein (1) Übungsteil in die Rückenlage,
3. ein (1) Übungsteil mit 360° Salto-Rotation und mindestens 360° Schraubenrotation.

Anforderungen an die erste Übung der Qualifikationsrunde für die Altersklasse 17-21 Jahre

Wurde gestrichen (siehe TRA Junior and WAGC Rules 2022-2024)



M. Beispiele zu den Berechnungen und Rundungen

ToF-Berechnung (Time of flight score), siehe 18.2.51 (TRA)

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

Beispiel:

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

Fehlende Kampfrichternote für Ausführung (E-Wertung) siehe 18.2.7.1

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

Beispiel:

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

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

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

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



N. Ausfall der elektronischen Systeme

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

Einzel-Trampolin und Nutzung des Sicherheits-Videos – 18.2.5.1.1

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

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

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

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

Synchron-Trampolin und Nutzung des Sicherungs-Videos – 18.2.6.1.1

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

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

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

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

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

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



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

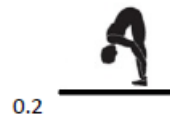
Beispiel: (Video mit 120 Bildern / Sekunde)

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

O. Erläuterung für Tumbling

Es wird von Tumbling-Athleten nicht erwartet, dass sie Salti mit Mehrfachschrauben öffnen wie beim Trampolinturnen bzw. analog zum Trampolin wird bei Dreifachsalti keine Öffnung erwartet. Daher betrachtet man die Position in der Vorbereitung zur Landung.

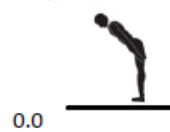
Ist der Oberkörper klar unter 90°



Ist der Oberkörper nahe 90°



Ist der Oberkörper deutlich über 90°





Q. Pflichtübungen des Deutschen Athleten-Bundes (DTB) (gemäß gültigem Aufgabenbuch 2015)

Pflichtübung P 1			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Sitzsprung	0,0	0 0 S
2	½ Schraube in den Stand	0,1	0 1
3	Grätschwinkelsprung	0,0	0 0 V
4	½ Standsprungschraube	0,1	0 1
5	Hocksprung	0,0	0 0 °

0,2

Pflichtübung P 2			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Sitzsprung	0,0	0 0 S
2	½ Schraube in den Stand	0,1	0 1
3	Grätschwinkelsprung	0,0	0 0 V
4	Sitzsprung	0,0	0 0 S
5	Sprung in den Stand	0,0	0 0
6	Hocksprung	0,0	0 0 °
7	½ Standschraube	0,1	0 1

0,2

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

0,5

Pflichtübung P 4			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	½ Schraube zum Sitz	0,1	0 1 S
2	½ Schraube zum Sitz	0,1	0 1 S
3	½ Schraube in den Stand	0,1	0 1
4	Grätschwinkelsprung	0,0	0 0 V
5	Rückensprung	0,1	1 0 R
6	Sprung in den Stand	0,1	1 0
7	½ Standsprungschraube	0,1	0 1
8	Hocksprung	0,0	0 0 °
9	1/1 Standsprungschraube	0,2	0 2
10	Bücksprung	0,0	0 0 <

0,8

Pflichtübung P 5			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Bücksprung	0,0	0 0 <
2	½ Schraube zum Sitz	0,1	0 1 S
3	½ Schraube in den Stand	0,1	0 1
4	Grätschwinkelsprung	0,0	0 0 V
5	Rückensprung	0,1	1 0 R
6	½ Schraube in den Stand	0,2	1 1
7	Sitzsprung	0,0	0 0 S
8	In den Stand	0,0	0 0
9	Hocke	0,0	0 0 °
10	Salto rückwärts c	0,5	4 0 °

1,0

Pflichtübung P 6			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Salto rückwärts c	0,5	4 0 °
2	½ Schraube zum Sitz	0,1	0 1 S
3	½ Schraube in den Stand	0,1	0 1
4	Grätschwinkel	0,0	0 0 V
5	Rückensprung	0,1	1 0 R
6	½ Schraube in den Stand	0,2	1 1
7	Hocksprung	0,0	0 0 °
8	½ Standschraube	0,1	0 1
9	Bücksprung	0,0	0 0 <
10	Salto rückwärts b	0,6	4 0 <

1,7

Pflichtübung P 7			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Bauchsprung	0,1	1 0 B
2	Sprung in den Stand	0,1	1 0
3	Grätschwinkelsprung	0,0	0 0 V
4	Salto rückwärts c	0,5	4 0 °
5	½ Schraube zum Sitz	0,1	0 1 S
6	Sprung in den Stand	0,0	0 0
7	Bücksprung	0,0	0 0 <
8	Salto rückwärts b	0,6	4 0 <
9	Hocksprung	0,0	0 0 °
10	Barani c	0,6	4 1 °

2,0

Pflichtübung P 8			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	½ Schraube in die Bauchlage	0,2	1 1 B
2	Sprung in den Stand	0,1	1 0
3	Hocksprung	0,0	0 0 °
4	Salto rückwärts c zum Sitz	0,5	4 0 ° S
5	½ Schraube in den Stand	0,1	0 1
6	Bücksprung	0,0	0 0 <
7	Salto rückwärts b	0,6	4 0 <
8	Grätschwinkelsprung	0,0	0 0 V
9	Salto rückwärts c	0,5	4 0 °
10	Barani c oder b	0,6	4 1 (° <)

2,6



Pflichtübung P 9			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Cody c	0,6	5 0 °
2	Salto rückwärts c	0,5	4 0 °
3	Salto rückwärts b	0,6	4 0 <
4	Salto rückwärts a	0,6	4 0 /
5	Barani c oder b oder a	0,6	4 1 (° < /)

Die genannten Sprünge müssen in einer 10-teiligen Übung in beliebiger Reihenfolge enthalten sein: Es müssen 10 verschiedene Sprünge sein. Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch muss die Übung eine Mindestschwierigkeit von 3,4 Punkte haben. Wird der Schwierigkeitsgrad nicht erreicht, so werden pro 0,1 Punkte fehlender Schwierigkeit von jedem Haltungskampfrichter 0,1 Punkte abgezogen.

Pflichtübung M 5			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	¼ Salto rückwärts a	0,3	3 0 / B
2	Sprung in den Stand	0,1	1 0
3	Grätschwinkelsprung	0,0	0 0 V
4	Salto rückwärts c	0,5	4 0 °
5	Barani c oder b oder a	0,6	4 1 (° < /)
6	Bücke	0,0	0 0 <
7	Salto rückwärts b	0,6	4 0 <
8	Hocke	0,0	0 0 °
9	Salto rückw. c i. d. Rücken	0,6	5 0 ° R
10	½ Schraube in den Stand	0,2	1 1

2,9

Pflichtübung M6			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	¼ Salto rückwärts a	0,3	3 0 / B
2	Barani c oder b	0,6	4 1 (° <)
3	¼ Salto vorwärts a	0,3	3 0 / R
4	Baby-Fliffis c	0,7	5 1 °

Die Übung hat 10 verschiedene Übungsteile, davon die vier (4) Pflichtsprünge an beliebiger Stelle. Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch dürfen maximal 3 Sprünge weniger als 270° Salto Rotation haben.

Pflichtübung M7			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	¼ Salto rückwärts a	0,3	3 0 / B
2	Cody c	0,6	5 0 °
3	Barani a	0,6	4 1 /
4	Baby-Fliffis c oder b	0,7	5 1 (° <)

Die Übung hat 10 verschiedene Übungsteile, davon die vier (4) Pflichtsprünge an beliebiger Stelle. Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch dürfen maximal 2 Sprünge weniger als 270° Salto Rotation haben.

Pflichtübung M8			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	¼ Salto rückwärts b	0,3	3 0 < B
2	Schraubensalto	0,7	4 2 /
3	Rudi oder Babyrudi		4 3 / bzw 5 3 /
4	Sprung mit 630° Salto Rotation (1 ¼ Salto)		

Die Übung hat 10 verschiedene Übungsteile, davon die vier (4) Pflichtsprünge an beliebiger Stelle. Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch darf maximal ein (1) Sprung weniger als 270° Salto Rotation haben.

Pflichtübung M9 b			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Sprung in Bauch- oder Rückenlage		
2	Sprung aus Bauch oder Rücken in Verbindung mit 1		
3	Doppelsalto vw oder rw mit oder ohne Schrauben		
4	Sprung mit mind. einem ganzen Salto (360°) und mind. 1 ½ Schrauben (540°)		

Die Übung hat 10 verschiedene Übungsteile, davon die vier (4) Pflichtsprünge an beliebiger Stelle. Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch darf maximal ein (1) Sprung weniger als 270° Salto Rotation haben.

Pflichtübung M10			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Doppelsalto vw oder rw mit oder ohne Schrauben		
2	Sprung mit mind. einem ¼ Salto (270°) und mind. 1 ½ Schrauben (540°)		
3	Zwei (2) mit * markieren, die mit ihrer Schwierigkeit zum Pflichtendwert dazu addiert werden		
4	Die Elemente aus 3 dürfen in der ersten Kür nicht wiederholt werden, sonst wird der Schwierigkeitsgrad nicht gezählt.		

Die Übung hat 10 verschiedene Übungsteile, die vier (4) Anforderungen an beliebiger Stelle. Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden. Es darf kein Element weniger als 270° Salto-Rotation haben.

Pflichtübung M10			
	Übungsteil	SW	Symbol
1	Zwei (2) mit * markieren, die mit ihrer Schwierigkeit zum Pflichtendwert dazu addiert werden		
2	Die Elemente aus 1 dürfen in der ersten Kür nicht wiederholt werden, sonst wird der Schwierigkeitsgrad nicht gezählt.		

Die Übung hat 10 verschiedene Übungsteile, davon die vier (4) Pflichtsprünge an beliebiger Stelle. Die anderen Übungsteile können frei gewählt werden, jedoch dürfen kein Sprung weniger als 270° Salto-Rotation haben.



Wo verschiedene Körperpositionen (a/b/c) möglich und zugelassen sind, muss die gewählte Ausführung vor Übungsbeginn in geeigneter Weise (in der Regel durch Eintrag in die Wettkampfkarte bzw. so wie vom Veranstalter/der Ausschreibung festgelegt) vom Athleten festgelegt und im Wettkampf dann entsprechend geturnt werden.

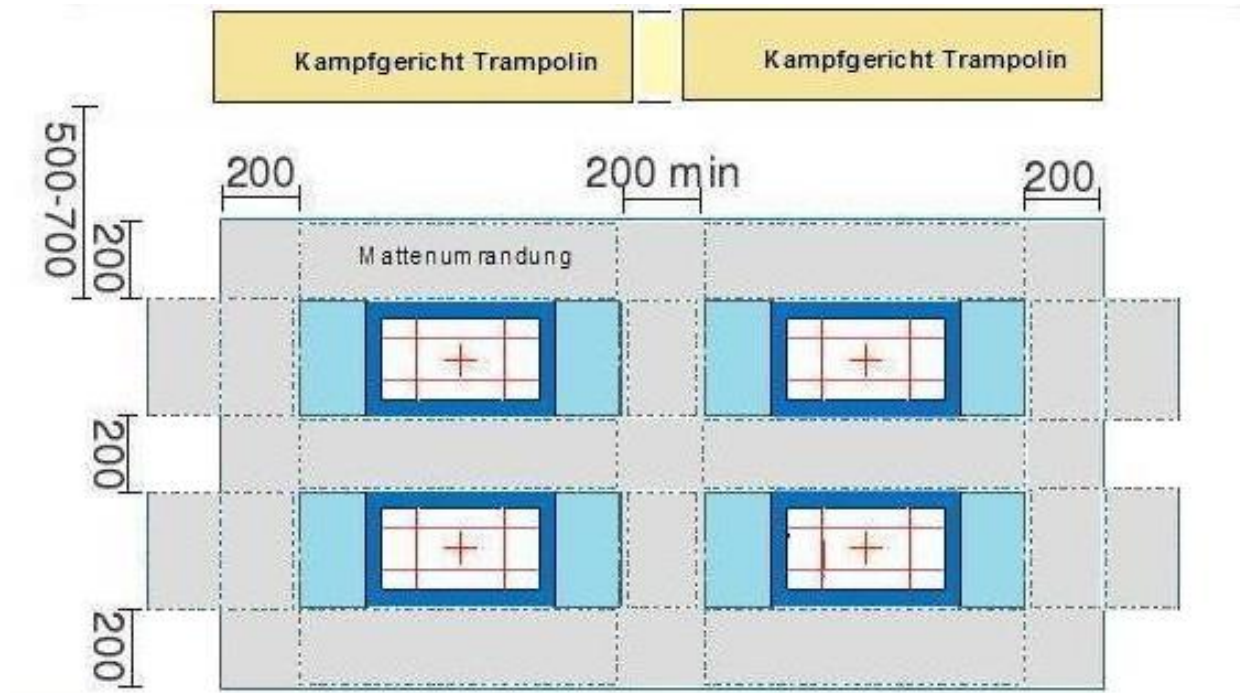


R. Platzierung von Geräten und Kampfrichtern (DTB)

Anmerkung: alle Abmessungen in cm

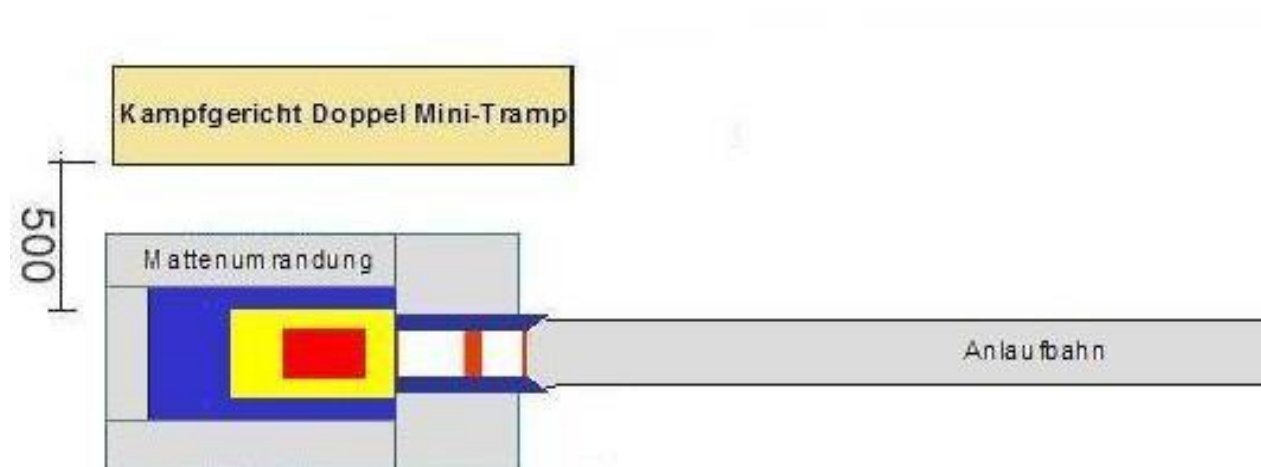
Beispiel Anlagenaufbau für Trampolin- und Trampolinsynchronwettkämpfe

Die Kampfrichter sollten 100 – 200 cm erhöht sitzen und einen ungehinderten Blick auf die Trampolingeräte haben.



Beispiel Anlagenaufbau für DMT-Wettkämpfe

Die Kampfrichter sitzen 50 cm erhöht und haben einen ungehinderten Blick auf die Doppel-Mini-Tramp Geräte.

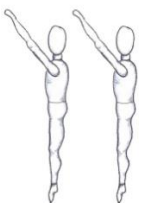
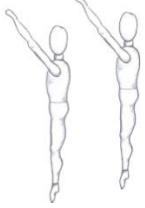
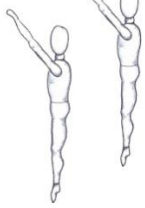
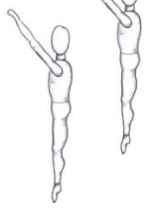
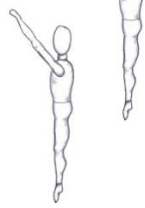
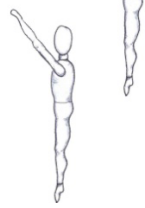




S. DTB: Bewertung der Synchronität durch Synchronkampfrichter

2. Zeichnungen

ABZÜGE BEIM SYNCHRONTURNEN (WENN KEIN SYNCHRONITÄTS-MESSGERÄT EINGESETZT WIRD.)

Abzug	0,0 Punkte	0,1 Punkte	0,2 Punkte	0,3 Punkte	0,4 Punkte	0,5 Punkte
Differenzen in der Landung beim Synchronturnen						



TECHNISCHE REGULARIEN 2020

ABSCHNITT 4: SPEZIELLE REGULARIEN FÜR TRAMPOLINTURNEN (AUSZUG)

1. Grundsätze des Wettkampfprogramms

Alle Finalwettkämpfe unter Zuständigkeit der FIG im Trampolinturnen, Tumbling und Doppel-Mini-Trampolin können entweder gemäß diesen Regularien oder als KO-Wettkampf (knock out) mit einem Viertelfinale (acht (8) Athleten), einem Halbfinale (vier (4) Athleten) und einem Finale (zwei (2) Athleten) durchgeführt werden, die jeweils durch eine einzige Kürübung entschieden werden. Das FIG TRA TC, das FIG EC und die Organisatoren müssen dieser Art des Finals zustimmen.

1.1 Qualifikationsrunde (Vorkampf)

Die Qualifikationsrunde der Weltmeisterschaften ist unterteilt in eine erste Runde (Q1) mit allen Athleten und einer zweiten Runde (Q2) in der die Anzahl der Athleten/Paare abhängig von der Anzahl der Teilnehmerzahl ist:

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

Die Teilnahme an der zweiten Qualifizierungsrunde ist beschränkt auf ein Maximum von 3 (drei) Athleten oder 2 (zwei) Synchronpaaren pro nationalen Verband.

1.2 Finale

Die Teilnahme am Finale ist auf maximal zwei Athleten oder ein Paar pro nationalen Verband begrenzt.

Das Finale im Trampolin und Trampolin Synchron wird in einer Runde durchgeführt. Die besten 8 (acht) Athleten oder Paare der Qualifikationsrunde zeigen eine Übung.

Das Finale im Doppelminitrampolin und Tumbling besteht aus zwei Runden (F1 und F2). Die besten 8 (acht) Athleten der Qualifikation zeigen eine einzelne Übung. Direkt danach qualifizieren sich die besten 4 (vier) Athleten für die zweite Runde, in der sie mit einer zweiten Übung um den Titel (Goldmedaille) und die übrigen Plätze (2 bis 4) kämpfen.

Wenn ein Athlet infolge Verletzung oder Krankheit von der zweiten Qualifikationsrunde, oder der ersten Finalrunde im Tumbling oder Doppel-Mini-Trampolin oder vom Finale im Trampolin oder Synchron zurücktreten muss, darf der nächstplatzierte Teilnehmer aus der Qualifikationsrunde in der nächsten Wettkampfphase starten. Diese Änderungen müssen spätestens vor dem Einmarsch der zweiten Qualifikationsrunde oder des Finales bekannt gegeben werden (siehe auch Artikel 5).

Junior und WAG C werden entsprechend der FIG Junior und WAGC Regeln und Regularien durchgeführt.

Andere Wettkämpfe unter Zuständigkeit der FIG werden entsprechend der durch die FIG festgelegten Bestimmungen durchgeführt.

[..]

4.4. Regeln bei Punktgleichstand

Diese Regeln definieren, wie die Platzierungen im Falle von Punktgleichheit zu bestimmen sind.

4.4.1. Einzelwettkämpfe Trampolin

Im Falle eines Punktgleichstands die Reihenfolge wie folgt bestimmt:



1. Der Athlet mit der höheren Summe der Haltungswerte-Wert (E) aus beiden der zählenden Übungen erhält die bessere Platzierung.
2. Der Athlet mit der höheren Summe der HD-Werte (H) aus beiden der zählenden Übungen erhält die bessere Platzierung.
3. Der Athlet mit dem r höheren Summe der ToF-Werte (TD-Wert) aus beiden der zählenden Übungen erhält die bessere Platzierung.
4. Der Athlet mit der höchsten Summe aller E-Werte der zählenden Übung erhält die bessere Platzierung.
5. Der Athlet mit der höheren Summe der Werte der beiden Übungen (anwendbar nur in der ersten Qualifikationsrunde) erhält die bessere Platzierung.

4.4.2. Synchronwettkämpfe

Im Falle eines Punktgleichstands wird die Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Das Paar mit dem höheren S-Wert erhält die bessere Platzierung.
2. Das Paar mit dem höheren HD-Wert erhält die bessere Platzierung.
3. Das Paar mit dem höheren D-Wert erhält die bessere Platzierung.
4. Das Paar mit der höheren Summe aller E-Werte der zählenden Übung erhält die bessere Platzierung.
5. Das Paar mit der höheren Summe der Werte der beiden Übungen (anwendbar nur in der ersten Qualifikationsrunde) erhält die bessere Platzierung.

Wenn weiter Gleichstand besteht, wird dieser nicht aufgelöst.

4.4.3. Mannschaftswettkämpfe Trampolin

Im Falle eines Punktgleichstands wird die Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Die Mannschaft mit der höheren Summe der drei (3) besten T-Werte der zählenden Übungen erhält die bessere Platzierung.
2. Die Mannschaft mit der höheren Summe der drei (3) besten HD-Werte der zählenden Übungen erhält die bessere Platzierung.
3. Die Mannschaft mit der höheren Summe der 3 besten D-Werte der zählenden Übungen erhält die bessere Platzierung.
4. Die Mannschaft mit der höheren Summe der 3 besten aller E-Werte der zählenden Übungen erhält die bessere Platzierung.

Wenn weiter Gleichstand besteht, wird dieser nicht aufgelöst.

[..]

4.4.4. Tumbling und Doppel-Mini-Trampolin

Im Falle eines Punktgleichstands auf irgendeinem Platz in der ersten Qualifikationsrunde (Q1) wird die Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Der Athlet mit der höheren Summe der D-Werte aus beiden Übungen erhält die bessere Platzierung.
2. Der Athlet mit der höheren Summe der E-Werte aus beiden Übungen erhält die bessere Platzierung.



3. Der Athlet mit der höheren Summe aller E-Werte pro Element beider Übungen abzüglich des niedrigeren E-Wertes pro Element erhält die bessere Platzierung.
4. Der Athlet mit der höheren Summe aller E-Werte pro Element beider Übungen abzüglich der zwei niedrigeren E-Werte pro Element und weitergehend bis zu den fünf niedrigsten, erhält die bessere Platzierung.

Im Falle eines Punktgleichstands auf irgendeinem Platz in der zweiten Qualifikationsrunde (Q2) wird die Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Der Athlet mit der höheren Platzierung in der ersten Qualifikationsrunde (Q1) erhält die bessere Platzierung.

Im Falle eines Punktgleichstands auf irgendeinem Platz in F1 wird die Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Der Athlet mit der höheren Platzierung in der zweiten Qualifikationsrunde (Q2) erhält die bessere Platzierung.

Im Falle eines Punktgleichstands auf irgendeinem Platz in F2 wird die Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Der Athlet mit der höheren Platzierung in F1 erhält die bessere Platzierung.

4.4.5. Mannschaftswettkampf Tumbling und Doppel-Mini-Tramp

Im Falle eines Punktgleichstands auf irgendeinem Platz in der Qualifikationsrunde wird die Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Die Mannschaft mit der höheren Summe der drei (3) besten D-Werte aus beiden Übungen erhält die bessere Platzierung.
2. Die Mannschaft mit dem höheren individuellen D-Wert beider Übungen erhält die bessere Platzierung.
3. Die Mannschaft mit der höheren Summe der 3 besten E-Werte aus beiden Übungen erhält die bessere Platzierung.
4. Die Mannschaft mit der höheren Summe der 2 besten aller E-Werte aus beiden Übungen erhält die bessere Platzierung.

Wenn weiter Gleichstand besteht, wird dieser nicht aufgelöst.

[..]

5. Änderungen bei den Meldungen

Definitive und namentliche Meldung

Nach der Auslosung kann kein Athlet mehr zu der in der definitiven Meldung angegebenen Anzahl an Athleten hinzugefügt werden.

Zum Meldeschluss für die namentliche Meldung müssen die Namen der Athleten benannt werden (maximal entsprechend der in der definitiven Meldung angegebenen Anzahl).

Ersetzung benannter Athleten

Wenn ein Athlet zwischen der namentlichen Meldung und 24 Stunden vor dem Wettkampf verletzt oder krank wird, kann der verletzte oder kranke Athlet ersetzt und ein anderer Athlet akkreditiert werden.

Später als 24 Stunden vor dem Beginn der Qualifikationsrunde sind keine neuen Akkreditierungen möglich. Der 24 Stunden-Zeitraum bezieht sich auf den Beginn des Tages der Qualifikation der entsprechenden Mannschaft bzw. des entsprechenden Athleten.



Im Fall einer Verletzung oder Krankheit mit ärztlichem Attest des offiziellen FIG/LOC-Arztes des Athleten innerhalb von 24 Stunden vor Beginn des ersten Wettkampfes (z.B. der Qualifikation) kann jeder bereits akkreditierte Athleten als Ersatz eingesetzt werden mit Ausnahme zurückgezogener oder ersetzter Athlet (siehe unten: Allgemeine Regeln). Der Ersatz nimmt genau den Platz des ersetzten Athleten ein.

Athleten, die sich für das Finale qualifiziert haben, können durch einen anderen Athleten ersetzt werden, wenn der ein höheres Ergebnis erzielt hat als der erste Reserveathlet. Der Ersatzathlet nimmt die Startposition des ersetzten Athleten ein. Diese Änderung kann beim Vorliegen eines ärztlichen Attests des offiziellen FIG/LOC-Arztes bis zum Beginn des Einmarschs erfolgen.

Für die Olympischen Spiele und Olympischen Jugendspiele gelten die Regeln des IOC.

In Ausnahmefällen kann der betreffende TK-Präsident eine relevante Änderung akzeptieren.

Allgemeine Regeln für Athleten, die nach der Akkreditierung oder während des Wettkampfs zurückgezogen oder ersetzt wurden

Athleten, die aus welchem Grund auch immer zurückgezogen oder ersetzt worden sind (einschließlich wegen Verletzung oder Krankheit), dürfen in keiner späteren Phase und in keinem späteren Wettkampf dieser Veranstaltung mehr antreten.

Reserveathleten / Reservemannschaften für alle Arten von Finalwettkämpfen

Für alle Arten von Finalwettkämpfen sind drei (3) Reserveathleten / Reservepaare entsprechend der Ergebnisliste der Qualifikation vorgesehen. Wird die Reserve eingesetzt, erfolgt der Einsatz entsprechend der Reihenfolge der ersetzten Athleten / Paare. Reserveathleten müssen für den Fall, dass sie eingesetzt werden, auf ihren Wettkampf vorbereitet und in der Einturnhalle anwesend sein.

6. Sicherheitsanforderungen

Die für den Wettkampf ausgewählten Geräte müssen mindestens zwei (2) Stunden vor Wettkampfbeginn in der Wettkampfhalle stehen, damit sich die Athleten an den Wettkampferäten aufwärmen können (siehe auch Art. 4.11.7 c) TR Abschnitt 1).

6.1. Trampolin

Die lichte Höhe der Halle, in der FIG-Trampolinwettkämpfe stattfinden, muss mindestens zehn (10) Meter für Veranstaltungen mit erwachsenen Athleten und acht (8) Meter für Veranstaltungen mit Junioren und Altersgruppen betragen.

Sicherheitsmatten gem. FIG Norm (TRA11) müssen den Boden an den langen Seiten der Trampoline abdecken.

Sicherheitstische mit Landematten müssen an den (kurzen) Stirnseiten der Trampoline benutzt werden. Ihre Abmessungen müssen den FIG Normen entsprechen.

Sicherheitsmatten gem. FIG Norm (TRA11) müssen den Boden hinter den Sicherheitstischen abdecken.

Für jedes Trampolin müssen zwei (2) Schiebematten verfügbar sein. Ihre Abmessungen müssen den FIG-Normen entsprechen.

Bei Synchronwettkämpfen müssen die Trampoline parallel und nicht versetzt stehen. Der Abstand zwischen den Trampolinen muss zwei (2) Meter betragen, gemessen von der Außenkante der Rahmen.

Der Ausrichter muss zwei (2) erfahrene Sicherheitsstellungen für jedes Trampolin während des gesamten Wettkampfs bereitstellen. Steht nur ein (1) Trainer als Sicherheitsstellung am Trampolin, müssen diese beiden (2) Sicherheitsstellungen an den beiden (2) Ecken des Trampolins auf der dem Trainer gegenüber liegenden Seite stehen. Stehen zwei (2) Trainer als Sicherheitsstellung am Trampolin, müssen die beiden Sicherheitsstellungen an diagonal gegenüberliegenden Ecken des Trampolins stehen. Sie müssen gem. Wettkampfbestimmungen § 6.7 gekleidet sein.



Der Wettkampfleiter und der Hallenleiter sind für die Überwachung der Sicherheitsstellungen verantwortlich.

Eine Schiebematte kann durch eigene Hilfestellungen des Athleten von beiden Seiten des Trampolins benutzt werden.

Athleten müssen ihre Übungen ohne fremde Hilfe ausführen. Der Wettkampfleiter entscheidet, ob das Eingreifen einer Hilfestellung notwendig war.

[..]

6.3. Doppelminitramp

Die lichte Höhe der Halle muss mindestens 6 Meter betragen.

Ein Athlet darf eine (1) Sicherheitsstellung (Trainer) einsetzen.

Eine Schiebematte muss verfügbar sein und kann nur durch die eigene Hilfestellung des Athleten und nur auf der vom Kampfgericht abgewandten Seite des Doppelminitrampolins benutzt werden. Die Abmessungen dieser Matte müssen den FIG Normen entsprechen.

Sicherheitsmatten gem. FIG Norm müssen den Boden an den Seiten des Doppelminitrampolins abdecken.

Ein Satz Sicherheitsmatten (mind. 50 cm breit und 5 cm dick) kann um die Landefläche herum ausgelegt werden.



FIG APPARATUS NORMS 2017

(Auszug)

A. TRAMPOLIN

1. Rahmen

1.1 Innenmaße des Rahmens mit gespanntem Sprungtuch aber ohne Rahmenpolster:

1.1.1 Länge 505 cm +/- 6 cm

1.1.2 Breite 291 cm +/- 5 cm

1.2 Aus Sicherheitsgründen muss das Profil des Rahmens abgerundete Kanten haben. Der Radius muss mindestens 15 mm betragen. Das Profil des Rahmens kann auch oval oder rund sein, aber in diesen Fällen muss gewährleistet sein, dass die Trainer sicher auf dem Rahmen stehen können, um den Athleten die notwendige Unterstützung zu geben. Besonderes Augenmerk muss auf die Polsterung des Rahmens gelegt werden.

2. Sprungtuch

2.1. Die Höhe des Sprungtuchs, gemessen vom Boden aus, muss den drei folgenden Spezifikationen entsprechen:

2.1.1. Mindestens eine der Höhen h1; h2; h3 oder h4 (siehe Abbildung) 115,5 cm +/-0,5 cm

2.1.2. Alle Höhen h1; h2; h3 und h4 (siehe Abbildung) $\geq 115,0$ cm

2.1.3. Die Höhen h1; h2; h3 und h4 sind so einzustellen, dass das Sprungtuch in allen Längs- und Querrichtungen waagrecht ist und alle vier Füße des Trampolins festen Bodenkontakt haben.

2.2. Abmessungen des fertig gespannten Sprungtuchs, einschließlich der Befestigungsurte:

Länge (bl1, bl2; bl3, siehe Abbildung) 428 cm +/-6 cm

mit: $\max(\text{bl1, bl2; bl3}) - \min(\text{bl1, bl2; bl3}) < 3$ cm

Breite (bw1; bw2; bw3; siehe Abbildung) 214 cm +/-5 cm

mit: $\max(\text{bw1, bw2; bw3}) - \min(\text{bw1, bw2; bw3}) < 3$ cm

2.3. Das Sprungtuch muss aus hellen Bändern, Schnüren etc. bestehen, die so zusammengehalten werden, dass sie sich bei der Benutzung nicht verschieben.

2.3.1 Aufbau aus Bändern:

2.3.1.1: Breite der Bänder unter Spannung 0,55 cm +/- 0,15 cm

2.3.1.2: Abstand zwischen zwei Bändern 1,6 cm (max.)

2.3.2: Aufbau aus Schnüren

2.3.2.1 Breite der Schnüre unter Spannung 0,3 cm +/- 0,1 cm

2.3.2.2 Abstand zwischen zwei Schnüren überall kleiner als 1 cm

2.4 Das Sprungtuch muss stark genug sein, um Abnutzung standzuhalten und nicht zu reißen, wenn es benutzt wird.

2.5. Zwei rechteckige Bereiche müssen deutlich durch rote Linien markiert werden. Jeder Bereich muss symmetrisch zur Mitte des Sprungtuches ausgerichtet sein. Die Breite der Begrenzungslinien muss zwischen 13 und 24 mm liegen. Die Abgrenzungslinien gehören zu den markierten Bereichen:



2.5.1 Bereich A (Rechteck 215 * 108):

2.5.1.1 Die Begrenzungslinien für Bereich A sollen nicht nur den Rechteckbereich von 215 * 108 cm definieren, sondern auch bis zum Tuchende fortgesetzt werden (siehe Abbildung).

2.5.1.2 Länge (cl1, cl2, cl3, siehe Abbildung) 215 +/- 4 cm mit $\max(\text{cl1}, \text{cl2}, \text{cl3}) - \min(\text{cl1}, \text{cl2}, \text{cl3}) < 2 \text{ cm}$

2.5.1.3 Breite (dw1, dw2, dw3, siehe Abbildung) 108 +/- 4 cm mit $\max(\text{dw1}, \text{dw2}, \text{dw3}) - \min(\text{dw1}, \text{dw2}, \text{dw3}) < 2 \text{ cm}$

2.5.2 Bereich B (quadratisch 108 108):

2.5.2.1 Länge (el1, el2, el3, siehe Abbildung) 108 +/- 4 cm Breite 108 +/- 4 cm mit: $\max(\text{el1}, \text{el2}, \text{el3}) - \min(\text{el1}, \text{el2}, \text{el3}) < 2 \text{ cm}$

2.5.2.2. Breite (dw1, dw2, dw3, siehe Abbildung) 108 +/- 4 cm mit: $\max(\text{dw1}, \text{dw2}, \text{dw3}) - \min(\text{dw1}, \text{dw2}, \text{dw3}) < 2 \text{ cm}$

2.5.3 Die Mitte des Sprungtuches muss durch ein rotes Kreuz gekennzeichnet sein.

2.5.3.1 Abmessungen 70 cm +/- 3 cm

3. Aufhängung

Das Sprungtuch muss mit Federn so aufgehängt sein, dass es keine Gefahr für die Benutzer darstellt. Die Spannung des Sprungtuchs muss so sein, dass sich das Sprungtuch innerhalb einer Sekunde nach dem Kontakt stabilisiert.

4. Hindernisfreier Bereich unter dem Sprungtuch

Das Trampolin muss so gebaut sein, dass der Athlet keinen Teil des Rahmens unterhalb des Sprungtuchs berühren kann.

5. Sicherheitsabdeckung

5.1 Der Rahmen und die Federn müssen vollständig von einer stoßdämpfenden Sicherheitsabdeckung bedeckt sein, deren Dicke an der tuchnahen Kante zwischen 3,0 cm und 5,0 cm betragen muss. An der Kante über dem Rahmen muss die Dicke nicht unbedingt gleich sein: Sie kann bis zu einer Dicke von 10 cm zunehmen, jedoch darf die maximale Neigung zwischen den beiden Kanten nicht mehr als 10 Grad gegenüber der horizontalen Ebene betragen. Die Abdeckung darf keinen Teil des Sprungtuchs berühren. Die Abdeckung darf bis zu 6 cm über das Sprungtuch hinausragen, aber die verfügbare unbehinderte Sprungfläche darf dadurch nicht kleiner sein als die Mindestgröße des Sprungtuchs (422 cm x 209 cm).

5.2. Die Abdeckung sollte fest mit dem Rahmen verbunden sein, ohne die normale Funktion des Sprungtuchs und der Federn zu beeinträchtigen. Sie darf keine Geräusche durch Flattern verursachen

5.3. Die Unterseite der Abdeckung, die an das Sprungtuch grenzt, sollte nicht mehr als 6 cm über dem Sprungtuch stehen. Die Abdeckung muss so stabil sein, dass eine Person darauf stehen kann, ohne dass sie in die Zwischenräume der Federn gerät.

5.4. Der Schaumstoff der Sicherheitsabdeckung muss eine Dichte von 30 kg / m^3 (+/-3,0 kg / m^3) haben. Die Zugfestigkeit des Schaums (ISO 1798: 2008) muss $\geq 260 \text{ kPa}$ sein, der Druckspannungswert 40% muss 70,0 (+/- 15,0) kPa betragen (ISO 3386-1 - Amd1: 2010).

6. Sicherheitstische

6.1. An beiden Enden des Trampolins müssen Sicherheitstische angebracht werden. Die Sicherheitstische müssen aus einem Rahmen bestehen, der fest mit dem Trampolin verbunden ist. Sie müssen so gebaut sein, dass sie stoßdämpfend sind, und die Oberfläche muss mit einer stoßdämpfenden Matte bedeckt sein, die fest mit den Sicherheitstischen verbunden ist.

6.1.1. Die Matten müssen die folgenden Abmessungen haben:

6.1.1.1. Breite: 300 cm +/-2,5 cm



6.1.1.2. Länge (einschließlich Keil, 40 cm) 240 cm +/-2,5 cm

6.1.1.3. Dicke an der Sprungtuchseite 7,5 cm +/-0,5 cm

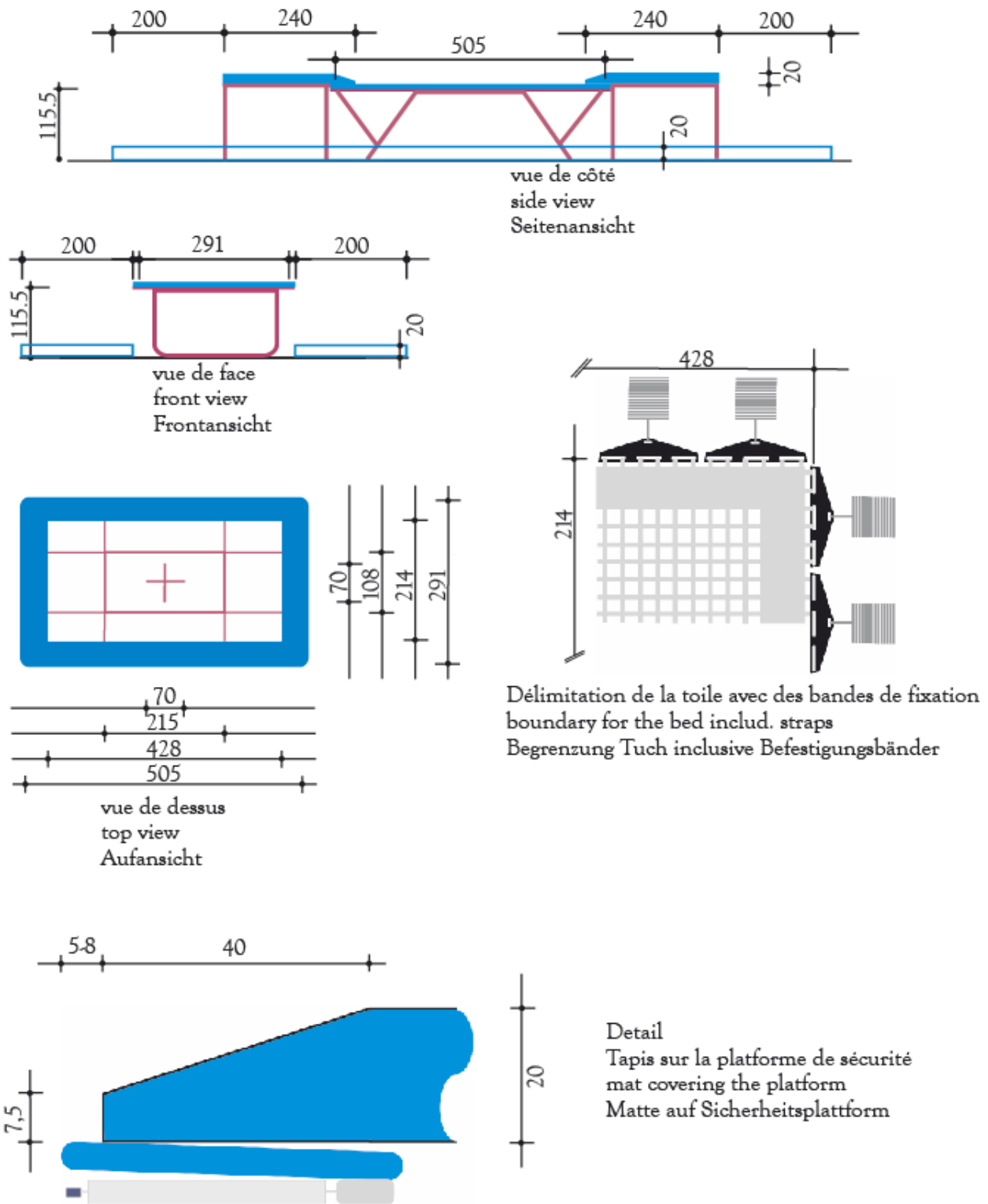
6.1.1.4. Dicke am Ende 20 cm +/-2,0 cm

6.1.2. Die Abmessungen der Sicherheitstische müssen so bemessen sein, dass die Matten ausreichend gestützt werden, um sicherzustellen, dass sie bei der Landung das Gewicht des Athleten tragen, ohne zusammenzubrechen oder zu knicken.

6.1.3. Der Schaumstoff der Matten muss eine Dichte von 25 kg / m³ (+/-2,5 kg /m³) haben. Die Zugfestigkeit des Schaums (ISO 1798: 2008) muss \geq 130 kPa sein, der Druckspannungswert 40% muss 4,0 (+/- 1,0) kPa sein (ISO 3386-1 - Amd1: 2010).

6.2. Die Matte auf dem Sicherheitstisch, muss zwischen der Innen- und Außenkante des Rahmenpolsters enden. Der Abstand zur Innenkante der Rahmenunterlage muss 5 bis 8 cm betragen. (siehe Abbildung)

Normen / Funktionelle Eigenschaften: Entsprechend der von den FIG-Prüfinstituten durchgeführten Prüfungen - siehe Kapitel IV



cotes obligatoires;
construction selon le gré;
dessin en exemple

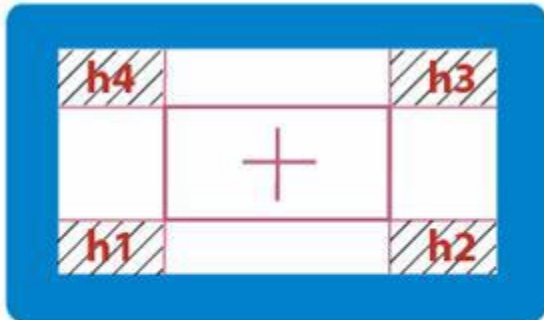
dimensions: mandatory;
design: at your discretion;
drawing: typical example

Maße bindend;
Konstruktion freigestellt;
Zeichnung als Beispiel

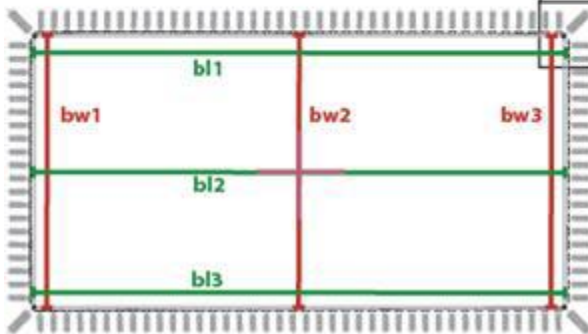
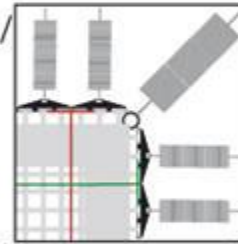


Specifications:

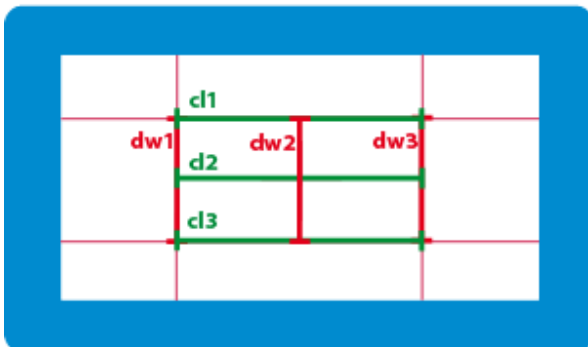
Hauteur, longueur et largeur de la toile
 height, length and width measurements of the bed
 Höhe, Länge- und Breitenmessung



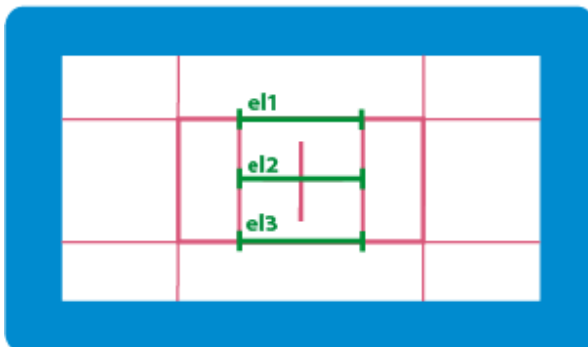
zones des mesures de la hauteur
 areas for height measurement
 Messbereiche für Höhenmessung



toile: Mesures de la longueur et de la largeur
 bed: Length and width measurements
 Tuch: Längen und Breitenmessungen



secteur A: Mesures de la longueur et de la largeur
 area A: Length and width measurements
 Fläche A: Längen und Breitenmessungen



secteur B: Mesures de la longueur
 area B: Length measurements
 Fläche B: Längenmessungen



B. TUMBLING

1. Tumblingbahn

1.1. Die Tumblingbahn muss mit einer gefederten und gepolsterten Oberfläche ausgestattet sein. Besteht sie aus mehreren Teilen, so müssen diese fest miteinander verbunden sein, so dass sie sich bei der Benutzung nicht voneinander lösen können und keine Zwischenräume aufweisen.

1.2. Abmessungen:

1.2.1. Länge 2500 cm + 100 cm

1.2.2. Höhe max. 30 cm (ab 1.1.2012: ± 1 cm)

1.2.3. Breite 200 cm ± 5 cm

1.3. Markierungen

1.3.1. Zwei 50 mm breite Linien in einer kontrastierenden Farbe müssen den äußeren Rand (Begrenzung) der Tumblingbahn markieren.

1.3.2. Abstand (einschl. Linien): 150 cm ± 1 cm

1.3.3. Eine 5 cm breite Mittellinie in einer kontrastierenden Farbe muss die Mittellinie der Tumblingbahn markieren.

2. Landefläche

2.1. Der Landebereich muss mit einer stoßdämpfenden Landematte (TRA11) ausgelegt sein, die eine stabile Landung auf den Füßen ermöglicht. Die Höhe der Landematte muss mit der Höhe der Tumblingbahn übereinstimmen.

2.2. Die Abmessungen der Landefläche müssen sein:

2.2.1. Länge (Landematte TRA 17) 600 cm ± 1 cm

2.2.2. Breite (Landematte TRA 17) 300 cm ± 1 cm

2.2.3. Dicke (Landematte TRA 17) 30 cm ± 1 cm

2.3. Zusätzliche Sicherheitsmatte hinter der Landefläche

2.3.1. Unmittelbar hinter dem Landeplatz ist eine zusätzliche Sicherheitsmatte mit den Mindestabmessungen 300 * 200 * 20 cm anzuordnen.

2.4. Landezone

2.4.1. Im Landebereich ist eine Landezone zu markieren, und zwar entweder die gesamte Zone in einer kontrastierenden Farbe oder mit 50 mm breiten Linien in einer kontrastierenden Farbe. Der äußere Rand der Landezone (oder der Linien) markiert die Grenze der Landezone, deren Abmessungen müssen betragen:

2.4.1.1. Länge 400 cm ± 1 cm

2.4.1.2. Breite 200 cm ± 1 cm

2.4.1.3. Eine nicht obligatorische Zusatzmatte in denselben Abmessungen wie die Landematte kann verwendet werden (TRA13). In diesem Fall muss die Zusatzmatte an der Landematte befestigt werden können (z.B. mit Klettverschluss). Die Farbe der Zusatzmatte muss im Kontrast zur Landematte und zur Tumblingbahn stehen oder mit Linien gemäß der obigen Beschreibung versehen sein.



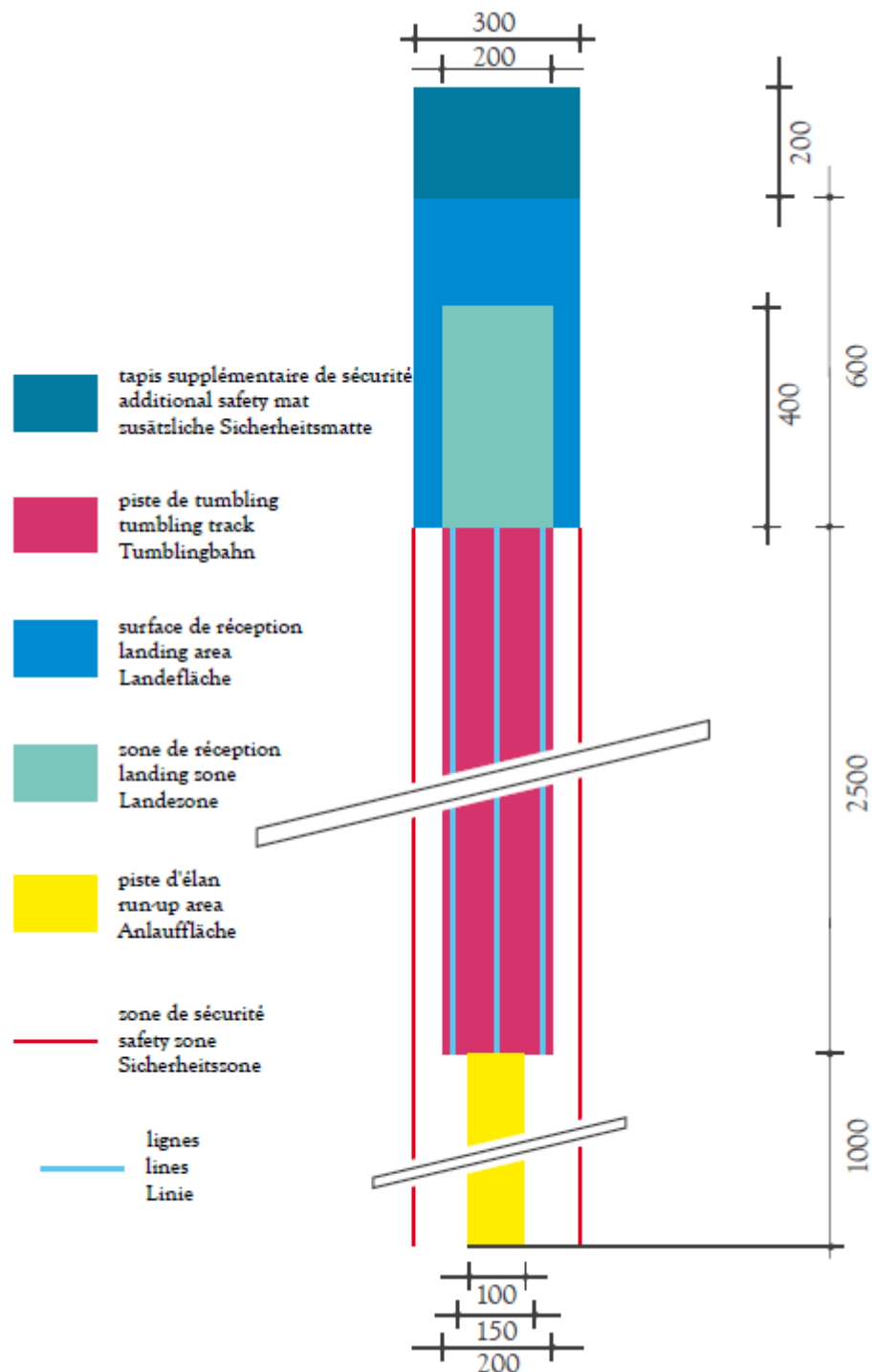
3. Vor der Tumblingbahn muss ein Anlaufbereich (auf gleicher Höhe wie die Tumblingbahn) vorhanden sein.

3.1. Abmessungen:

3.1.1. Länge 1000 cm+100 cm

3.1.2. Minimale Breite 100 cm

4. Es muss ein hartes und ein weiches Sprungbrett vorhanden sein, das den Spezifikationen der TRA 14 entspricht.





C. DOPPEL-MINI-TRAMPOLIN

1. Rahmen

1.1 Aus Sicherheitsgründen dürfen an den Enden des Doppel-Mini-Trampolins keine Metallstangen oder andere feste Befestigungen angebracht werden, außer auf Bodenhöhe.

1.2. Aus Sicherheitsgründen muss das Profil des Rahmens abgerundete Kanten haben. Der Radius muss mindestens 15 mm betragen.

1.3. Sicherheitsabdeckung

1.3.1. Der Rahmen und die Federn müssen vollständig von einer stoßdämpfenden Polsterung bedeckt sein, deren Dicke höchstens 30 mm und nicht mehr als 55 mm betragen darf. Die Polsterung darf keinen Teil des Sprungtuchs bedecken.

1.3.2. Die Abdeckung muss fest mit dem Rahmen verbunden sein, ohne die normale Funktion des Sprungtuchs und der Federn zu beeinträchtigen. Sie darf auch keine Geräusche durch Flatterbewegungen verursachen.

1.3.3. Die Unterseite der Abdeckung an der Sprungtuchseite sollte nicht mehr als 6 cm über das Niveau des Sprungtuchs hinausragen.

1.3.4. Die Rohre unterhalb des Sprungtuchs müssen gepolstert sein.

1.3.5. Die Rahmenenden an der Abgangsseite müssen mit mindestens 50 mm dicken Polstern bedeckt sein, die fest mit den anderen Abdeckungen verbunden sind.

2. Sprungtuch

2.1 Das Sprungtuch muss aus hellen Bändern, Schnüren etc. bestehen, die so zusammengehalten werden, dass sie sich bei der Benutzung nicht verschieben.

2.2 Abmessungen des Sprungtuchs unter Spannung

2.2.1. Länge bl1, bl2, bl3 (siehe Abbildung), Kante zu Kante einschließlich der Randmarkierungen 285 cm +/- 5 cm mit: $\max(bl1, bl2, bl3) - \min(bl1, bl2, bl3) < 10 \text{ cm}$

2.2.2. Breite (bw1, bw2, bw3, siehe Abbildung), einschließlich Befestigungsgurte: 92 cm +/- 4 cm mit: $\max(bw1, bw2; bw3) - \min(bw1, bw2; bw3) < 2 \text{ cm}$

2.3. Höhe des Sprungtuchs, gemessen vom Fußboden bei gespanntem Tuch:

2.3.1. Einsprungsseite 45 cm +/- 1,5 cm

2.3.2. Abgangsseite 70 cm +/- 1,5 cm

2.4

2.4.1 Breite der Bänder unter Spannung: min 0,4 cm; max 1,3 cm

2.4.1 Breite der Schnüre unter Spannung: 0,3 cm +/- 0,1 cm

2.5. Die Stränge der Bänder (oder der Schnur) müssen miteinander vernäht sein, und der Abstand zwischen zwei Strängen darf nicht größer als 1,8 cm sein (max. 1 cm bei der Schnurkonstruktion).

2.6. Das Sprungtuch muss stark genug sein, um der Abnutzung standzuhalten und nicht zu reißen, wenn es benutzt wird.

2.7. Die Strafzonen müssen auf dem Sprungtuch rot markiert sein. Die Abmessungen dieser Zonen sind:

2.7.1. Endmarkierungen 13 cm +/- 2 cm



2.7.2. Mittelzone 39 cm +/- 1 cm

2.7.3. Abstand der Mittelzone 90 cm +/- 2 cm (gemessen vom Abgangsende)

3. Landefläche

3.1 Die Landefläche muss mit einer stoßdämpfenden Landematte (TRA11) bedeckt sein, die eine stabile Landung auf den Füßen ermöglicht. Die Abmessungen des Landeplatzes müssen betragen:

3.1.1. Länge (Landematte, TRA 17) 600 cm +/- 1 cm

3.1.2. Breite (Landematte, TRA 17) 300 cm +/- 1 cm

3.1.3. Dicke (Landematte, TRA 17) 30 cm +/- 1 cm

3.2. Zusätzliche Sicherheitsmatten hinter der Landefläche

3.2.1. Unmittelbar hinter der Landefläche muss eine zusätzliche Sicherheitsmatte mit den Mindestabmessungen 300 * 200 * 20 cm ausgelegt werden.

3.3. Landezonen

3.3.1. Auf der Landefläche müssen zwei Landezonen markiert werden, und zwar entweder die gesamte Zone in einer kontrastierenden Farbe oder mit 50 mm breiten Linien in einer kontrastierenden Farbe. Wenn Linien verwendet werden, müssen sie zu der jeweiligen Zone gehören.

3.3.2. Landezone C: Die Größe der Landezone C ist identisch mit der Größe der Landefläche (siehe 3.1 oben).

3.3.3. Landezone B: Der äußere Rand der Landezone (oder Linien) markiert die Begrenzung der Landezone, deren Abmessungen müssen betragen:

3.3.3.1. Länge 400 cm +/- 1 cm

3.3.3.2. Breite 200 cm +/- 1 cm

3.3.4. Landezone A: Der äußere Rand der Landezone (oder Linien) markiert die Begrenzung der Landezone, deren Abmessungen müssen betragen:

3.3.4.1. Länge 250 cm +/- 1 cm

3.3.4.2. Breite 100 cm +/- 1 cm

3.3.5. Für bestimmte Veranstaltungen kann die FIG die Farben der verschiedenen Zonen vorschreiben.

4. Anlauf

4.1. Für den Anlauf sind Bodenmatten zu verwenden:

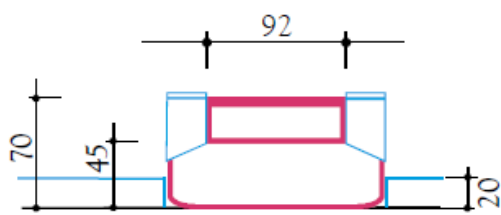
4.1.1. Länge 2000 cm + 250 cm

4.1.2. Mindestbreite 100 cm

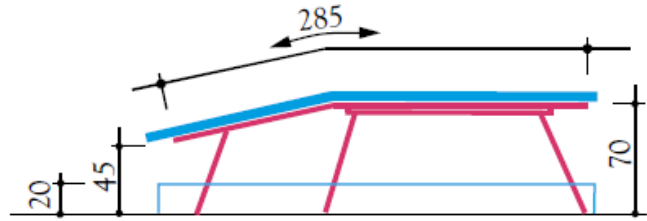
4.1.3. Dicke 2,5 cm +/- 0,5 cm



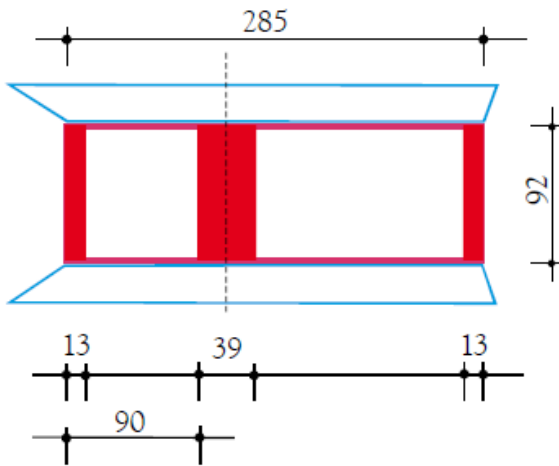
5. Sicherheitsmatten auf dem Boden: Auf beiden Seiten des DMT muss aus Sicherheitsgründen eine Matte auf dem Boden liegen (Maße: Höhe: 20 cm, Breite: 200 cm, Toleranz: +/- 1 cm). Sie müssen den Spezifikationen der TRA11 entsprechen.



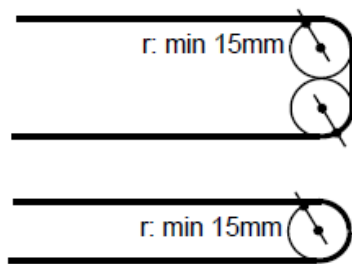
vue de face
front view
Frontansicht



vue de côté
side view
Seitenansicht



vue de dessus sur les deux surfaces, rectangulaires
top view, perpendicular to both areas
Aufansicht, rechtwinklig zu beiden Flächen



Variantes - détail profil du cadre
variants - detail profile of the frame
Varianten - Detail Rahmenprofil

