



# 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
  - 32 - 47 Athleten
  - 48 und mehr Athleten
- keine Q2  
Q2 mit 16 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) Abgangelement.

5.2.1. Ein gerader Aufsprung ohne Schraubenrotation gilt nicht als Element. Wenn ein gerader Sprung als Spotter-Element oder Abgangelement verwendet wird, gilt die Übung als abgebrochen (siehe § 16.1.8).

5.3. Jede Übung muss mit einem Abgangelement enden, das von der Spotter-/Abgangszone abgesprungen und im Landebereich gelandet wird.

5.4. - Ein Aufgangelement 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 Abgangelement 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 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.
  - Weißer 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 Hauptkampfgericht 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. <b>Gesamt</b>	<b>9 / 7</b>

**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. * <a href="#">Landung</a> innerhalb von Zone B (siehe Abschnitt II – Kampfrichterhandbuch)	<b>0,6 Punkte</b>
20.8.2. * <a href="#">Landung</a> innerhalb von Zone C (siehe Abschnitt II – Kampfrichteranweisung)	<b>1,0 Punkte</b>
20.8.3. * <a href="#">Berühren</a> oder Überschreiten von Zone A in Zone B oder von Zone A in Zone C oder von Zone B in Zone C.	<b>0,2 Punkte</b>

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.