

Ablaufplan Wettkämpfe

1. Begegnungen

Die Begegnungen können sich wie folgt zusammensetzen:

Heimwettkampf

Für 6 Mannschaften

1.DG	1:2-3	2:1-3	3:1-2	
	4:5-6	5:4-6	6:4-5	
2.DG	2:6	1:6	6:1-2	
	3:4-5	5:3	4:3	
3.DG	5:1-2	4:1-2	1:4-5	2:4-5
	6:3	3:6		

Rückrunde

Für 7 Mannschaften

1.DG	1: 2-3-4	2:1-3-4	3:1-2-4	4:1-2-3
	5: 6-7	6:5-7	7:5-6	
2.DG	2:7	1:7	7:1-2	
	3:5-6	4:5-6	5:3-4	6:3-4
3.DG	6:1-2	5:1-2	1:5-6	2:5-6
	4:7	3:7	7: 3-4	

Rückrunde

Jeder gegen Jeden

Für 8 Mannschaften

1. DG	1: 2-3-4	2: 1-3-4	3: 1-2-4	4: 1-2-3
	5: 6-7-8	6: 5-7-8	7: 5-6-8	8: 5-6-7
2. DG	2: 7-8	1:7-8	7:1-2	8:1-2
	3: 5-6	4: 5-6	5:3-4	6:3-4
3. DG	6:1-2	5:1-2	2:5-6	1: 5-6
	4: 7-8	3: 7-8	7:3-4	8:3-4

Rückrunde

Jeder gegen Jeden

Für 9 Mannschaften

1. DG	1:2-3-4	2: 1-3-4	3: 1-2-4	4: 1-2-3
	5: 6-7-8	6: 5-7-8	7:5-6-8	8: 5-6-7
2. DG	2: 9-8	1: 9-8	9:1-2-8	8:1-2-9
	3: 5-6	4: 5-6	5:3-4	6:3-4
3. DG	4:7-9	3:7-9	7:9-3-4	9:4-7-3
	6: 1-2	5: 1-2	1: 6-5	2: 6-5
4. DG	7:1-2	2:7	1:7	
	8: 3-4	3: 8	4: 8	
	9: 5-6	6: 9	5: 9	

Rückrunde die besten 8 Vereine turnen gegeneinander

2. Zeiteinteilung

	LK-Stufen	P-Stufen
Allgemeine Erwärmung	15 min	15 min
Riegenweises Einturnen	12 min pro Mannschaft	5 min pro Mannschaft
Kampfrichterbesprechung	30 min vor Wettkampfbeginn	30 min vor Wettkampfbeginn
Kurzeinturnen am Gerät während dem Wettkampf	3 Min pro Mannschaft	-

3. Einteilung der Startgeräte

Es sollten immer die Mannschaften in einer Riege sein, die im Wettkampf gegeneinander turnen. Beispielsweise **bei 8 Mannschaften:**

Durchgänge	Sprung	Barren	Sprung	Barren
1. DG	1&2	3&4	5&6	7&8
2. DG	1&7	2&8	3&5	4&6
3. DG	1&5	2&6	3&7	4&8
Rückrunde	Die Einteilung der Startgeräte erfolgt nach dem Tabellenstand:			
	Sprung Platz 1&2	Barren Platz 3&4	Balken Platz 5&6	Boden Platz 7&8

Beispielsweise **bei 9 Mannschaften:**

Durchgänge	Sprung	Barren	Sprung	Barren	Sprung	Barren
1. DG	1&2	3&4	5&6	7&8		
2. DG	1&9	2&8	3&5	4&6		
3. DG	3&7	4&9	6&1	5&2		
4. DG	1&7	2	3&4	8	5&6	9
Rückrunde (8 Beste)	Die Einteilung der Startgeräte erfolgt nach dem Tabellenstand:					
	Sprung Platz 1&2	Barren Platz 3&4	Balken Platz 5&6	Boden Platz 7&8		

Im Wettkampf treten die Turnerinnen abwechselnd an (**Verein 1 – Verein 2 – Verein 1 – ...**). Ausnahme bildet der Sprung, falls die Tischhöhen variieren.

In der **Hinrunde** erfolgt die Reihenfolge der Geräte:

Einturnen	Wettkampf
Barren – Balken – Boden - Sprung	Sprung – Barren – Balken - Boden
Sprung – Barren – Balken - Boden	
Balken – Boden – Sprung – Barren	Barren – Sprung – Boden - Balken
Sprung – Barren – Balken - Boden	

Das Einturnen beginnt für jede Mannschaft am Gerät, das dem Startgerät in der Wettkampfrotation vorausgeht. Dadurch kann das Startgerät als letztes eingeturnt werden, sodass ein separates Kurzeinturnen entfällt.

In den LK-Stufen erhält die Mannschaft innerhalb der Riege, die ihr Startgerät nicht unmittelbar vor Wettkampfbeginn eingeturnt hat, vor Wettkampfbeginn **eine zusätzliche Kurzeinturnzeit von 3 Minuten**.

In der **Rückrunde** wird in Olympischer Reihenfolge geturnt: Sprung-Barren-Balken-Boden.

Das Einturnen startet jeweils am vorausgehenden Gerät des Startgerätes, sodass das Startgerät als letztes eingeturnt werden kann:

Einturnen	Wettkampf
Barren – Balken – Boden - Sprung	Sprung – Barren – Balken - Boden
Balken – Boden – Sprung – Barren	Barren – Balken – Boden - Sprung
Boden – Sprung – Barren - Balken	Balken – Boden – Sprung – Barren
Sprung – Barren – Balken - Boden	Boden – Sprung – Barren – Balken

5. Kampfrichtereinteilung

Es sollten immer 2 D-Kampfrichter sein, die nicht gemeinsam in einer Riege zusammen sind.

Beispielsweise **bei 8 Mannschaften**:

Durchgänge	Sprung				Barren				Balken				Boden			
	D1	D2	E1	E2	D1	D2	E1	E2	D1	D2	E1	E2	D1	D2	E1	E2
1. DG	1	3	2	4	2	4	1	3	4	2	3	1	3	1	4	2
	5	7	6	8	6	8	5	7	8	6	7	5	7	5	8	6
2. DG	1	8	7	2	7	2	1	8	2	7	8	1	8	1	2	7
	3	4	5	6	5	6	3	4	6	5	4	3	4	3	6	5
3. DG	1	2	5	6	5	6	1	2	6	5	2	1	2	1	6	5
	3	4	7	8	7	8	3	4	8	7	4	3	4	3	8	7
Rückrunde	Die Einteilung der Startgeräte erfolgt nach dem Tabellenstand:															
	1	5	4	8	2	6	1	5	3	7	2	6	4	8	3	7

Beispielsweise **bei 9 Mannschaften**:

Durchgänge	Sprung				Barren				Balken				Boden			
	D1	D2	E1	E2	D1	D2	E1	E2	D1	D2	E1	E2	D1	D2	E1	E2
1. DG	1	3	2	4	2	4	1	3	4	2	3	1	3	1	4	2
	5	7	6	8	6	8	5	7	8	6	7	5	7	5	8	6
2. DG	1	8	9	2	9	2	1	8	2	9	8	1	8	1	2	9
	3	4	5	6	5	6	3	4	6	5	4	3	4	3	6	5
3. DG	3	4	7	9	7	9	3	4	9	7	4	3	4	3	9	7
	6	5	1	2	1	2	6	5	2	1	5	6	5	6	2	1
4. DG	1	2	7		2	1	7		7	2	1		1	2	7	
	3	8	4		8	3	4		4	8	3		3	8	4	
	5	9	6		9	5	6		6	9	5		5	9	6	
Rückrunde (8 Beste)	Die Einteilung der Startgeräte erfolgt nach dem Tabellenstand:															
	1	5	4	8	2	6	1	5	3	7	2	6	4	8	3	7

Eine Vorlage für die Ergebniszettel der Kampfrichter befindet sich auf der Homepage des Turngaus.

6. Themen für die Kampfrichterbesprechung:

Allgemeine Themen

- Ablauf und Organisation des Wettkampfes
- Vorstellung des Wettkampfprogramms (Pflicht, Kür, LK-Bereich etc.)
- Welche Ergebnisse werden auf dem Kampfrichterbogen eingetragen
- D-Note und Endnote werden genannt, sofern es kein 3er Kari ist

Bewertungskriterien und Regelauslegung

- Aktuelle Änderungen in den LK-/P-Stufen-Vorgaben
- Einheitliche Bewertung von Schwierigkeiten und Kombinationen
- Abzüge für Technik, Haltung und Ausführung
- Landungen und Standkontrolle
- Spezifische Wertungsunterschiede zwischen Pflicht- und Kürübungen

Gerätespezifische Themen

- Sprung: Erkennung und Bewertung von Sprunggruppen, Landungsfehler
- Barren/Stufenbarren: Haltung, Kipp- und Schwungtechnik, Anforderungen
- Balken: Verbindungselemente, Stürze, artistische und akrobatische Elemente
- Boden: Choreografie, Akrobatikserien, Musikeinsatz und Ausdruck

Fairness und Transparenz

- Einheitliche Wertung für alle Turner*innen
- Umgang mit subjektiven Bewertungen und Grauzonen
- Austausch und Diskussion von Sonderfällen

Sonstiges

- Klärung offener Fragen