

KODEX 2023

Regelwerk Gerätturnliga (GTL)

§ 1 DIE GERÄTTURNLIGA

In Österreich besteht die Szene im organisierten Gerätturnen einerseits aus den, nach internationalen Regeln turnenden, Kunstturnern und Kunstturnerinnen und andererseits den, im Turn10-Programm zusammengefassten, Breitensportlern.

Dazwischen klafft – zumindest für Erwachsene - eine Lücke. Und zwar für jene, die zwar mehr schwere Elemente beherrschen, als im Turn10-Katalog zusammengefasst sind, aber keine konkurrenzfähige Kunstturnübung schaffen. Für diesen Personenkreis ist unsere Turnliga gedacht. Sie soll ein Bindeglied zwischen den unterschiedlichen Ausprägungen des Gerätturnens sein und die Schere zwischen den Wettkampfprogrammen schließen.

Die Turnliga orientiert sich grundsätzlich am Regelwerk des Kunstturnens der Männer, ist aber keineswegs auf dieses Geschlecht beschränkt. Auch wenn wir folgend das generische Maskulinum verwenden, laden wir alle Turnbegeisterten herzlich dazu ein, Teil unserer Gemeinschaft zu werden.

§ 2 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN ZUM REGELWERK

Die GTL richtet sich unter Berücksichtigung der folgenden Adaptionen nach den aktuell gültigen internationalen Wertungsvorschriften der Kunstturner im Elitebereich (Code of Points 2022). In allen, den Wettkampf betreffenden Belangen, die im Kodex 2022 nicht speziell ausgeführt werden, stellt der CoP die gültige Referenz dar.

§ 2.1 ERWEITERTE REGELUNG DER ZEITNEHMUNG AM BODEN UND BARREN

Am Boden und am Barren gibt es keine Zeitnehmung und dementsprechend keine zeitbezogenen Abzüge für die Übungsdauer bzw. keine gerätespezifische Einturnzeit.

§ 2.2 ERWEITERTE REGELUNG FÜR INHALT UND AUFBAU EINER BODENÜBUNG

Am Boden ist eine musikalische Begleitung der Übung gestattet. Für die damit verbundenen technischen oder anderwärtigen Aufwendungen ist selbst Sorge zu tragen.

§ 2.3 ERWEITERTE REGELUNG AM SPRUNG

Am Sprung darf die Gerätehöhe auf 125 cm oder 135 cm eingestellt werden. Es wird ein Sprung gezeigt.

§ 2.4 ERWEITERTE REGELUNG DER WETTKAMPFKLEIDUNG

Jede Mannschaft ist angehalten, bezüglich der Wettkampfkleidung einheitlich aufzutreten. Es gibt keine speziellen Vorgaben bezüglich der Einheitlichkeit, solange diese klar erkennbar, nicht anstößig oder anderwärtig unpassend und im Sinne des Turnsportes ist. Abzüge bei Verstoß gemäß Artikel 2.4 CoP 2022.

§ 2.5 ERWEITERTE REGELUNG FÜR ABGÄNGE

- A-Element: + 0,1
- B-Element: + 0,3
- C-Element: + 0,5

§ 2.6 ERWEITERTE REGELUNG FÜR DIE ANZAHL GEFORDERTER ELEMENTE

An jedem Gerät außer am Sprung gibt es drei *Ligaelemente*, die wie CoP-Elemente behandelt werden, aber keinen Schwierigkeitswert besitzen und keiner Elementgruppe zugeordnet sind. Sie können allerdings die Anzahl der geturnten Elemente erhöhen.

Auch wenn *Ligaelemente* keinen Schwierigkeitswert besitzen, wird eine mangelhafte Ausführung in der E-Note berücksichtigt. Dementsprechend ist der Turner dazu angehalten, jedes *Ligaelement* mit möglichst optimaler Technik und Haltung zu präsentieren und dieses nicht nur zur kompositorischen Erleichterung oder Möglichkeit der abzugsfreien Schwungumkehr zu nützen.

Die Liste der *Ligaelemente* befindet sich im Anhang.

Pro Gerät und Übung wird genau ein wiederholtes CoP-Element (ausgenommen *Ligaelemente*) zweimal als Element gezählt, wobei die Wiederholung keinen Beitrag zur D-Note liefert.

§ 2.7 ERWEITERTE REGELUNG FÜR DIE ANERKENNUNG „NEUER“ ELEMENTE

Für das Turnen nicht gelisteter Elemente erhält der Turner keinen Schwierigkeitswert. Um einen Schwierigkeitswert für ein „*Neues*“ Element zu erhalten, gibt es zwei mögliche Vorgehensweisen:

- Das Element wird vor Wettkampfbeginn bekanntgegeben. Die anwesenden internationalen Kampfrichter entscheiden vor Ort über die Anerkennung und den Schwierigkeitswert des eingereichten Elements für den Wettkampf. In weiterer Folge entscheidet das Ligakomitee, ob das Element in die Liste der „*Neuen*“ Elemente des Kodex aufgenommen wird.
- Das Element wird direkt beim Ligakomitee eingereicht. In weiterer Folge entscheidet das Ligakomitee, über die Anerkennung und den Schwierigkeitswert des eingereichten Elements und nimmt es gegebenenfalls in die Liste der „*Neuen*“ Elemente des Kodex auf.

Aufgenommene „*Neue*“ Elemente werden wie CoP-Elemente behandelt.

Für den Fall, dass ein eingereichtes Element vom Ligakomitee nicht anerkannt wird, erhält es auch für zukünftige Wettkämpfe keinen Schwierigkeitswert. Die Liste der „*Neuen*“ Elemente findet sich im Anhang.

§ 3 RECHTE UND PFLICHTEN DER MANNSCHAFT

§ 3.1 DIE MANNSCHAFT

Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Turnern, die im Laufe einer Saison nominiert werden dürfen. Jeder Turner, der zumindest einmal für die Mannschaft in einem Wettkampf startet, gilt als nominiert. Im Laufe einer Saison darf derselbe Turner nur für eine Mannschaft antreten. Bei einem Wettkampf können 3 bis 6 der für die Mannschaft nominierten Turner zum Einsatz kommen.

§ 3.2 DER KAPITÄN

Für jeden Wettkampf muss jede Mannschaft einen Kapitän nominieren, welcher sich und seine Mannschaft vor Wettkampfbeginn bei der Wettkampfleitung meldet. Der Kapitän ist jene Person, die mit der Wettkampfleitung und dem Kampfgericht in den Austausch treten kann. Der Kapitän kann ein aktiver Turner oder ein Trainer sein und kann für jeden Wettkampf neu nominiert werden.

§ 3.3 MANNSCHAFTSNAME

Jede Mannschaft trägt einen Mannschaftsnamen, der im Laufe der Saison nicht geändert werden darf. Der Name kann regionale Herkunft, Vereinszugehörigkeit oder andere gemeinsame Interessen implizieren und wird auf offiziellen Dokumenten, wie Startlisten oder Urkunden angegeben.

§ 4 DER WETTKAMPF

§ 4.1 ALLGEMEINE WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

Im Laufe der Saison tritt jede Mannschaft einmal gegen jede andere in einem Wettkampf an.

Bei einem Wettkampf treten stets zwei Mannschaften gegeneinander an. Es gibt immer eine Heim- und eine Gastmannschaft.

Sollten an einem Termin zwei oder mehr Wettkämpfe stattfinden, so werden diese parallel und voneinander unabhängig ausgetragen. Für den Fall, dass beide Mannschaften den Wettkampf als Gastmannschaft bestreiten würden, entscheidet das Los darüber, wer die Heimmannschaft stellt.

Auf jedem Gerät werden grundsätzlich zwei Übungen pro Mannschaft geturnt. Dabei treten stets zwei Turner der jeweiligen Mannschaften in einem Duell im direkten Vergleich gegeneinander an.

Jeder Turner einer Mannschaft darf an maximal 4 Geräten zum Einsatz kommen.

Der Einsatz eines Turners zur Verteidigung einer *Challenge* (siehe § 6) ist von dieser Regel ausgenommen.

§ 4.2 ABLAUF DES WETTKAMPFS

§ 4.2.1 AUFWÄRMEN UND FREIES EINTURNEN

Vor Wettkampfbeginn erfolgt ein allgemeines Aufwärmen und freies Einturnen an den Wettkampfgeräten. Der Zeitrahmen wird vom Veranstalter vorgegeben.

§ 4.2.2. ONE-TOUCH WARM-UP

Im Wettkampf hat jede Mannschaft das Recht, mit bis zu drei Turnern an jedem Gerät einzuturnen. Insgesamt stehen beiden Mannschaften dafür drei Minuten Einturnzeit zur Verfügung. Dabei ist darauf zu achten, dass jedem Turner die gleiche Einturnzeit zur Verfügung steht.

§ 4.2.3 DAS ERSTE GERÄT

Die Heimmannschaft hat das Recht das Startgerät zu wählen, danach wird in olympischer Reihenfolge weiter geturnt.

Die Heimmannschaft eröffnet den Wettkampf mit dem ersten Turner am ersten Gerät.

Nach dessen Übung turnt der erste Turner der Gastmannschaft im direkten Vergleich.

Daraufhin darf die Gastmannschaft ihren zweiten Turner in den Wettkampf schicken und die Heimmannschaft beendet den Wettkampf am ersten Gerät mit ihrem zweiten Turner.

§ 4.2.4 Die weiteren Geräte

Die Startreihenfolge an allen weiteren Geräten hängt vom Ergebnis des vorangegangenen Geräts ab. Jene Mannschaft, die am letzten Gerät mehr Punkte erreicht hat, stellt den ersten Turner. Die weitere Reihenfolge der Turner erfolgt analog zum ersten Gerät (unabhängig von Heim- oder Gastmannschaft).

Eine mögliche Challenge und die dafür vergeben Punkte haben keinen Einfluss auf die Startreihenfolge am nächsten Gerät.

Sollte ein Gerät unentschieden beendet werden, geht die Pflicht den ersten Turner zu stellen an die Heimmannschaft.

§ 5 SIEGPUNKTE

Die Übungen werden vom Kampfgericht bewertet. Die Bekanntgabe beider Wertungen erfolgt nach der Übung des zweiten Turners jedes Duells. Gleichzeitig erfolgt die Vergabe der Siegpunkte nach folgendem Schema:

Ist die Differenz der Endnoten kleiner oder gleich 10% der höheren Note, erhält die Mannschaft des Gewinners einen Siegpunkt.

Ist die Differenz der Endnoten größer als 10% der höheren Note, erhält die Mannschaft des Gewinners zwei Siegpunkte.

Sollten beide Turner die exakt gleiche Endnote erhalten, werden 0,5 Siegpunkte an beide Mannschaften vergeben.

§ 6 CHALLENGE

Jede Mannschaft hat das Recht an einem Gerät pro Wettkampf zu *challenge*. Im Falle einer *Challenge* wird an diesem Gerät ein drittes Duell ausgetragen. Dieses Duell darf in keinem Fall von einem der ersten beiden Duellanten ausgetragen werden.

Die Forderung der *Challenge* muss in der Zeit zwischen der Landung des vierten Turners und der Aufforderung zum Gerätwechsel erfolgen.

Die fordernde Mannschaft muss durch ein klar erkennbares akustisches und/oder optisches Signal ihrer Forderung der Challenge Ausdruck verleihen.

Am selben Gerät darf es nur eine *Challenge* geben. Für den Fall, dass beide Mannschaften *challenge*, hat die Heimmannschaft das Vorrecht.

Der Herausforderer beginnt das dritte Duell.

Jene Mannschaft, welche die *Challenge* gewinnt, erhält unabhängig von der Differenz der Bewertung 3 Siegpunkte.

Sollten beide Turner die exakt gleiche Endnote erhalten, gewinnt die herausgeforderte Mannschaft die Challenge.

§ 7 KAMPFRICHTER

Ein Kampfgericht besteht aus vier zumindest national geprüften Kampfrichtern

- Jede Mannschaft hat die Pflicht einen Kampfrichter pro Wettkampf zu stellen.
- Der Veranstalter stellt einen zusätzlichen Kampfrichter pro Wettkampf.
- Ein Chef-Kampfrichter pro Wettkampf wird von der Liga gestellt.

§ 8 GESAMTWERTUNG

Am Ende der Saison werden alle Siegpunkte aller Wettkämpfe einer Mannschaft addiert. Die Mannschaft mit den meisten Siegpunkten gewinnt und ist Liga-Sieger.

Anhang A: Liga-Elemente

Aufstellung der Liga-Elemente (laut §2.6).

Gerät	Elemente
Boden	a) Rondat b) Felgrolle rw. zum Handstand c) Gymnastischer Sprung
Seitpferd	a) Ein und Ausspreizen in Verbindung b) Unterkreisen c) Ehem. LK 2 Abgang (Überspreizen und Kehre übers Pferdende)
Ringe	a) Heben zum Sturzhang aus dem Hang rücklings b) Zwei oder drei halbe Grundschwünge in Verbindung c) Zugstemme zum Stütz
Barren	a) Oberarmstand (2s) b) Oberarmkippe c) Kreishocke (Abgang)
Reck	a) Vorschwung mit 180° Drehung (mind. 45° über waagrecht) b) Rückschwung mit Grifflösen und Wiederfangen (mind. waagrecht) c) Unterschwung (mind. waagrecht)

Anhang B: „Neue“-Elemente

Gerät	Element	EG	Wert	Eingereicht von
Boden	Salto seitwärts gestreckt mit 360°	III	C	Florian Ascher
Sprung	Hecht 720°	II	4.0	Alexander Egger
Barren	Spitzwinkelstütz (2s)	I	B	Maximilian Chanterie
Pferd	(alle) Seitspreizen (1/3)	I	A	Florian Wadl
Pferd	(alle) Ein-, Aus- oder Unterspreizen (1/3)	I	A	Florian Wadl
Pferd	Seitspreizen-Wandern: (alle) Zwei Seitspreizen in direkter Verbindung (3/3)	III	A	Florian Wadl

Pferd	Seitspreizen-Wandern: (alle) Seitspreizen (3/3)	III	B	Florian Wadl
Pferd	Scheren-Wandern: (alle) Drei Scheren in direkter Verbindung (3/3)	III	C	Florian Wadl