

KODEX 2018

Regelwerk Gerätturnliga (GTL)

§ 1 DIE GERÄTTURNLIGA

In Österreich besteht die Szene im organisierten Gerätturnen einerseits aus den, nach internationalen Regeln turnenden, Kunstturnern 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 Welten sein, ohne einen Grund zum Ausschluss aus einer der anderen Sphären zu bieten.

§ 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 2017). In allen, den Wettkampf betreffenden Belangen, die im Kodex 2018 nicht speziell ausgeführt werden, stellt der CoP die gültige Referenz dar.

§ 2.1 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 2017.

§ 2.2 ERWEITERTE REGELUNG FÜR ABGÄNGE

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

§ 2.3 ERWEITERTE REGELUNG FÜR DIE ANZAHL GEFORDERTER ELEMENTE

An jedem Gerät außer am Sprung gibt es drei *Ligaelemente*, die keinen Schwierigkeitswert besitzen und keiner Elementgruppe zugeordnet sind. Sie können allerdings die Anzahl der geturnten Elemente erhöhen. Die Liste dieser Elemente findet sich im Anhang.

Die Anerkennung eines *Ligaelements* erfolgt stets zu Gunsten des Turners. Als Beispiel die *Kippe ohne Angabe der Endlage* am Reck.

geturntes Element	Einstufung		Abzüge
Kippe < 45° mit Schwungumkehr	Ligaelement		kein Abzug für Winkelabweichung und Schwungumkehr
Kippe > 45° mit Schwungumkehr	Elementgruppe III bereits erfüllt	Ligaelement	kein Abzug für Winkelabweichung und Schwungumkehr
	Elementgruppe III noch nicht erfüllt	A - Element	Abzug lauf CoP
Kippe > 45° ohne Schwungumkehr	A - Element		Abzug lauf CoP

An jedem Gerät außer am Sprung wird ein gültiges CoP-Element, das wiederholt wurde, zweimal als Element gezählt, wobei die Wiederholung keinen Beitrag zur Schwierigkeitsnote liefert.

§ 2.4 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 die Liga, ob das Element in die Liste der „neuen“ Elemente des Kodex aufgenommen wird.
- Das Element wird direkt bei der Liga eingereicht. In weiterer Folge entscheidet die Liga, über die Anerkennung und den Schwierigkeitswert des eingereichten Elements und nimmt es gegeben Falls in die Liste der „neuen“ Elemente des Kodex auf.

Für den Fall, dass ein eingereichtes Element von der Liga 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 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 Wettkampfggeräten. 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 Gastmannschaft eröffnet den Wettkampf mit dem ersten Turner am ersten Gerät.

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

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

§ 4.2.3 Die weiteren Geräte

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

Sollte ein Gerät unentschieden beendet werden, geht das Recht den ersten Turner zu stellen an die Gastmannschaft.

§ 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.

An einem Gerät darf nur eine *Challenge* gefordert werden.

Der Herausforderer beginnt das dritte Duell.

Jene Mannschaft, welche die *Challenge* gewinnt, erhält unabhängig von der Different 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 wird von der Liga gestellt.