

## **DTB Kampfrichter-Infoblatt bzgl. COP 2022-24**

### **Trampolin-Abzüge vom Gesamtwert durch den WKL:**

- Verstoß gegen die Kleiderordnung (jeder Durchgang) 0,2
- Länger als 45 Sek. One-Touch (Abzug bei der folgenden Übung)  
(Warnung bei 40 Sek.-Marke!) 0,3
- Start bei 61 Sek. bis 90 Sek. 0,2
- Start bei 91 Sek. bis 120 Sek. 0,4
- Start bei 121 Sek. bis 180 Sek. 0,6
- Start bei 181 Sekunden oder später (DNS = Did not start)  
(Warnung bei 151 Sek.-Marke!) DNS
- Zuruf oder Signal durch Hilfestellung einmalig 0,6
- Unterschiedlicher 11. Aussprung bei Synchron 0,4

### **Trampolin-Abzüge durch die Haltungskampfrichter:**

- Unkontrollierter 11. Aussprung wie z.B. anwinkeln/anhocken 0,1
- Einfache Standfehler: Keine 3 Sek. stehen bleiben (Arme kreisen/Schritt/  
nicht aufrecht stehen/breiterer Stand wie Schulterbreit/zum Kampfrichter  
drehen) 0,2
- Max. Abzug im Aussprung plus Standunsicherheit 0,3
- Berühren des Sprungtuchs nach der Landung mit einer oder  
beiden Händen 0,5
- Nach der Landung fallen auf Knie/Hände und Knie/Sitz/Bauch/Rücken 1,0
- Nach der Landung betreten von etwas anderem als dem Sprungtuch =  
Landung auf dem Tuch und danach Schritt auf eine blaue Abdeckung 0,5
- Landen/Fallen auf etwas anderes als das Tuch oder vom Gerät  
springen bzw. Verlegenheitssalto 1,0
- Mehr als 10 Übungsteile 1,0

### **Trampolin-Abzüge durch Schwierigkeitskampfrichter und Limitierungen:**

- Höchstschwierigkeit je Element bei AK 11-12 1,6
- Höchstschwierigkeit je Element bei AK 13-16 1,8
- Fehlendes Pflichtelement (in der Qualifikation bei Übungen mit  
Pflichtelementen) 2,0
- Wiederholung eines Übungsteils (in der Qualifikation, bei Übung mit  
Pflichtelementen) 2,0

### **DMT-Abzüge vom Gesamtwert durch WKL:**

- Verstoß gegen die Kleiderordnung (jeder Durchgang) 0,2
- Zu viele Einturndurchgänge (1x, außer F2) 0,3
- Start nach 20 Sek. nach Signal des WKL 0,2
- Kein Start innerhalb von 60 Sek. nach Signal des WKL (pro Durchgang) DNS
- Zuruf oder Signal durch den Trainer/Hilfestellung 0,6
- Berühren von etwas anderem als das Tuch (jedes Mal) 0,2
- Landung in Zone B 0,6
- Landung in Zone C 1,0
- 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

### **Limitierungen für die Schwierigkeitsbewertung:**

- Höchstschwierigkeit je Element bei AK 11-12 4,0
- Höchstschwierigkeit je Element bei AK 13-16 4,6

### **DMT-Abzüge durch Haltungskampfrichter:**

- Einfache Standfehler: Keine 3 Sek. stehen bleiben (Arme kreisen/ Schritt/nicht aufrecht stehen/ breiterer Stand wie Schulterbreit/zum Kampfrichter drehen) 0,1-0,3
- Berührung des DMT mit irgendeinem Körperteil od. Berühren der Landezone mit einer oder beiden Händen nach der Landung 0,5
- Berühren der oder Fallen auf die Landefläche mit den Knien, Knien und Händen, Bauch, Rücken oder Hintern, nach der Landung 1,0
- Hilfe durch eine Hilfestellung nach der Landung 1,0
- Verlassen der Landefläche oder Berührung des Bodens außerhalb der Landefläche oder Berührung des Bodens mit irgendeinem Körperteil od. Sturz gegen das Doppel-Mini-Tramp nach der Landung 1,0