

DTB Kampfrichterhilfe bzgl. CoP 2017-2020

TRA-Abzüge vom Gesamtwert durch WKL:

- Falsche Kleidung und sichtbare Unterwäsche (jeder Durchgang) 0,2
- Länger als 30 Sek. Aufwärmen (jeder Durchgang) 0,3
- Start nach 61 Sek. 0,2; nach 91 Sek. 0,4; nach 121 Sek. 0,6;
nach 181 Sek. „Do not Start“ DNS für den Durchgang
- Zuruf oder Signal durch Hilfestellung einmalig 0,6
- Unterschiedlicher 11. Aussprung bei Synchron 0,4
- 11. Übungsteil (offensichtlich kontrollierter Sprung)(einmalig) 2,0

TRA-Abzüge durch Schwierigkeitskampfrichter:

- Fehlendes Pflichtelement 2,0
- Wiederholung eines Übungsteils 2,0
- Höchstschwierigkeit je Element bei Jugendlichen 1,8

TRA-Abzüge durch Haltungskampfrichter:

- Unkontrollierter 11. Aussprung wie z.B. anwinkeln/anhocken 0,1
- Keine 3 Sek. stehen bleiben (Arme kreisen/Schritt/nicht aufrecht stehen/
breiterer Stand wie Schulterbreit/zum Kampfrichter drehen) 0,1-0,2
- Unkontrollierter Aussprung und keine 3 Sek. kann max. 0,3
- Nach der Landung berühren mit ein/zwei Händen 0,5
- Nach der Landung fallen auf Knie/Hände und Knie/Sitz/Bauch/Rücken 1,0
- Berühren oder Schritt von anderes als Tuch 0,5
- Landen/Fallen auf was anderes als das Tuch oder vom Gerät
springen/Verlegenheitssalto (nicht kontrolliert) 1,0

DMT-Abzüge vom Gesamtwert durch WKL:

- Falsche Kleidung und sichtbare Unterwäsche 0,2
- Max. 2 Aufwärmdurchgänge im Vorkampf und 1 im Team-Finale 0,3
- Start nach 20 Sek. 0,3
- Zuruf oder Signal durch den Trainer/Hilfestellung 0,9
- Berühren von etwas anderem als das Tuch (jedes Mal) 0,3
- Landung in Zone B 0,9
- Landung in Zone C 1,5
- Schritt aus den Zonen A oder B je Schritt vorwärts (nicht zurück) 0,3

DMT-Abzüge durch Schwierigkeitskampfrichter:

- Höchstschwierigkeit je Element bei Jugendlichen 4,6

DMT-Abzüge durch Haltungskampfrichter:

- Keine 3 Sek. stehen bleiben (Arme kreisen/Schritt/nicht aufrecht stehen/
breiterer Stand wie Schulterbreit/zum Kampfrichter drehen) 0,1-0,3
- Nach der Landung berühren des DMT/Landezone mit ein/zwei Händen 0,5
- Nach der Landung berühren/fallen auf die Knie, Hände und
Knie/Sitz/Bauch/Rücken auf der Landezone 1,0
- Hilfeleistung nach der Landung 1,0
- Nach der Landung in der Landezone, verlassen der Landezone, berühren
außerhalb der Landezone, fallen gegen das DMT 1,0

HD-Kampfrichter:

