

## Anlage Scoresystem zur EOM

### 1. Allgemeines

- 1.1 Die Anlage Scoresystem ist ein ergänzendes Dokument zur Ergänzungsordnung Männer (EOM) des Vereins Deutsche Turnliga (DTL) und beschreibt den Ablauf eines Wettkampfes nach dem Scoresystem.
- 1.2 Die Ligawettkämpfe der Bundesligen, das DTL-Finale und das DTL-Aufstiegsfinale zur 1. Bundesliga und 2. Bundesliga werden nach dem Scoresystem durchgeführt.
- 1.3 Im Scoresystem treten zwei Mannschaften gegeneinander an.
- 1.4 Im Scoresystem treten die Turner der jeweiligen Mannschaften in Mann gegen Mann Duellen gegeneinander an. Die an einem Duell beteiligten Turner treten hintereinander an.
- 1.5 Für jede Mannschaft können bis zu 4 Turner (jeweils ein Turner pro Duell) pro Gerät für eine Mannschaft starten. Verzichtet eine Mannschaft auf den Einsatz eines oder mehrerer Turner an einem Gerät werden diese Übungen nach der gültigen Regelung für zu kurze Übungen bewertet.
- 1.6 Die Scorepunkte werden durch die Differenz der Wertungen der am Duell beteiligten Turner berechnet.

Bei folgenden Differenzen der Wertungen erhält die Mannschaft des Turners mit der höheren Wertung folgende Anzahl an Scorepunkten:

von 0,15 bis 0,25	=	1 Scorepunkt
von 0,30 bis 0,50	=	2 Scorepunkte
von 0,55 bis 1,00	=	3 Scorepunkte
von 1,05 bis 2,00	=	4 Scorepunkte
von 2,05 bis 6,00	=	5 Scorepunkte
ab 6,05	=	10 Scorepunkte

Falls die Differenz der Wertungen der am Duell beteiligten Turner geringer als 0,15 Punkte ist, erhält keine Mannschaft Scorepunkte und das Duell endet unentschieden.

- 1.6 Während eines Duells werden die Wertungen der Turner unter Verschluss gehalten. Erst nach Veröffentlichung der jeweiligen Scorepunkte werden die Wertungen nach Code de Pointage der am Duell beteiligten Turner veröffentlicht.
- 1.7 Für das Geräteergebnis werden die gewonnen Scorepunkte der jeweiligen Mannschaften für das aktuelle Gerät addiert. Die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Scorepunkten gewinnt das jeweilige Gerät. Bei Punktgleichheit wird Geräteergebnis des jeweiligen Gerätes als Unentschieden gewertet.
- 1.8 Für die Bestimmung des Gesamtergebnisses werden nach dem Wettkampf alle während des Wettkampfes gewonnen Scorepunkte der jeweiligen Mannschaften addiert. Die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Scorepunkten gewinnt den Wettkampf. Bei Punktgleichheit wird der Wettkampf als Unentschieden gewertet.

## 2. Wettkampfablauf

- 2.1 Wettkämpfe nach dem Scoresystem werden in der olympischen Reihenfolge (Boden, Pauschenpferd, Ringe, Sprung, Barren, Reck) durchgeführt. Ausnahmen bilden das DTL-Finale und das DTL-Aufstiegsfinale. Bei diesen Wettkämpfen wird die Gerätereihenfolge durch die Ausschreibung geregelt.
- 2.2 Zur besseren Kennzeichnung wird der erstgenannten Mannschaft der Begegnung die Farbe Rot und der zweitgenannten Mannschaft die Farbe Blau zugeordnet. Die gewonnenen Scorepunkte werden in den jeweiligen Farben veröffentlicht.
- 2.3 Vor Beginn des Wettkampfes wird vom Oberkampfrichter (OKR) bei Anwesenheit der beiden Mannschaftsführer durch ein Zufallsprinzip (z.B. durch Münzwurf oder Losentscheid) eine Mannschaft ausgewählt. Der Mannschaftsführer der gewählten Mannschaft legt fest, welche Mannschaft den Wettkampf am ersten Gerät beginnt.
- 2.4 Bei jedem Gerätewechsel wechselt die an diesem Gerät beginnende Mannschaft.

Beispiel: Startmannschaft nach olympischer Reihenfolge:

- Wettkampf Mannschaft A gegen Mannschaft B
- Mannschaft A beginnt
- Startende Mannschaft an den jeweiligen Geräten:  
Boden: Mannschaft A, Pauschenpferd Mannschaft B, Ringe Mannschaft A, Sprung Mannschaft B, Barren Mannschaft A, Reck Mannschaft B

- 2.5 Die Mannschaft, welche am aktuellen Gerät beginnt, muss die ersten beiden Duelle am jeweiligen Gerät beginnen. Die nicht beginnende Mannschaft muss die folgenden beiden Duelle am aktuellen Gerät beginnen.

Beispiel: Duellreihenfolge an einem Gerät

- Wettkampf Mannschaft A gegen Mannschaft B
- Mannschaft A beginnt am Gerät
- Die vier Turner der Mannschaften sind durch Nummern gekennzeichnet
- Beginnende Turner steht an erster Stelle
- Reihenfolge der Turner am Gerät:  
Duell 1: A1 gegen B1  
Duell 2: A2 gegen B2  
Duell 3: B3 gegen A3  
Duell 4: B4 gegen A4

- 2.6 Bei Wettkämpfen nach dem Scoresystem erhalten beide Mannschaften die Möglichkeit sich zu folgenden Zeitpunkten einzuturnen:
- Maximal 1 Stunde Einturnzeit vor Beginn des Wettkampfes für beide Mannschaften
  - 15 Minuten bis maximal 20 Minuten Einturnzeit nach dem Gerät Ringe für beide Mannschaften
  - Maximal 2,5 Minuten Einturnzeit für die startende Mannschaft am Gerät Reck
  - Maximal 2,5 Minuten Einturnzeit für die zweite Mannschaft am Gerät Reck

Das Einturnen wird jeweils vom OKR freigegeben. Das Einturnen ohne Freigabe durch den OKR und das Einturnen außerhalb der gelisteten Zeiten ist nicht gestattet. Ausnahmen bilden

das DTL-Finale und das DTL-Aufstiegsfinale. Bei diesen Wettkämpfen werden die Einturnzeiten durch die Ausschreibung geregelt.

### 3. K.O.-Turnen

3.1 Endet ein Wettkampf unentschieden, so wird der Sieger des Wettkampfes über ein K.O.-Turnen (Verlängerung) ermittelt. Die Regelung findet ausschließlich im DTL-Finale sowie im DTL-Aufstiegsfinale Anwendung.

3.2 Vor Beginn des K.O.-Turnens wird vom OKR bei Anwesenheit der beiden Mannschaftsführer durch ein Zufallsprinzip (z.B. durch Münzwurf oder Losentscheid) eine Mannschaft ausgewählt. Der Mannschaftsführer der gewählten Mannschaft legt fest, welche Mannschaft das K.O.-Turnen beginnt.

3.3 Die Einturnzeit vor dem K.O.-Turnen für alle Geräte beträgt für beide Mannschaften 5 Minuten.

3.4 Zur Entscheidung werden jeweils 2 Duelle nach folgenden Prinzip herangezogen:

Duell1:

Die beginnende Mannschaft (Mannschaft A) nominiert einen Turner an einem der sechs Geräte. Dieser absolviert an diesem Gerät seine Übung und wird von den Kampfrichtern bewertet.

Die gegnerische Mannschaft (Mannschaft B) setzt einen Turner am gleichen Gerät dagegen. Das Ergebnis des Duells wird in Score Punkten angezeigt (Ende Duell 1)

Duell

2:

Mannschaft B nominiert einen Turner an einem der sechs Geräte. Dieser absolviert an diesem Gerät seine Übung und wird von den Kampfrichtern bewertet. Mannschaft A setzt einen Turner am gleichen Gerät dagegen. Das Ergebnis des Duells wird in Score Punkten angezeigt (Ende Duell 2)

3.5 Die Mannschaft, die in der Summe beider Duelle mehr Scorepunkte erturnt hat, hat den Wettkampf gewonnen.

3.6 Sollte nach zwei Duellen noch kein Gewinner feststehen, so wird der Wettkampf mit einem weiteren K.O.-Turnen fortgesetzt. Dabei alterniert die beginnende Mannschaft (1. Duell Mannschaft B – Mannschaft A; 2. Duell Mannschaft A – Mannschaft B).

3.7 Der wiederholte Einsatz eines Turners in der Verlängerung ist frühestens nach 4 Duellen wieder möglich.

3.8 Für jeweils 4 Duelle gilt hinsichtlich des Einsatzes ausländischer Turner die 2/3 Regelung. D.h. mindestens 2/3 der eingesetzten Turner der 4 Duelle müssen deutsche ein.