

Wer's genau wissen will...:

So wird im Turnen bewertet

Die wohl wichtigste Änderung nach dem Eklat bei den Olympischen Spielen 2004 war, dass die **10,0 nicht mehr das Optimum** im Turnen darstellt.

Ähnlich wie in anderen Sportarten, die von Kampfrichtern bewertet werden, wurde auch hier eine Note für die **Schwierigkeit der Übung (D-Note)** und eine Note für die **Ausführung (E-Note)** eingeführt.

D-Note (Difficulty) – Schwierigkeitsnote

Die D-Note, bestimmt durch das D-Kampfgericht, stellt sich aus der Summierung der neun (Männer) und sieben (Frauen) wertvollsten Elemente einer Übung und dem Abgang sowie den geforderten fünf verschiedenen Strukturgruppen (außer Sprung) zusammen. Jedes Element kann aber nur einmal für die D-Note gezählt werden, auch wenn es häufiger geturnt wird. Dazu kommen an einigen Geräten Bonifikationen für besonders schwierige Kombinationen.

Die angebotenen Elemente haben **verschiedene Schwierigkeitsgrade von A (einfach) bis G (superschwer)**, die auch verschieden viel Wert sind. Wer also anerkannt besonders schwierig turnt, erwirbt sich einen hohen D-Wert seiner Übung.

* Ein A-Teil, z.B. ein Hocksalto am Boden oder eine Riesenfelge am Reck, ist dabei 0,1 Punkte wert,

* ein B-Teil 0,2 und so weiter bis hin zu den absoluten Höchstschwierigkeiten, den

* G-Teilen, die 0,7 Punkte wert sind. G-Teile sind z. B. ein Dreifachsalto am Boden oder am Reck ein Doppelsalto gestreckt mit ganzer Drehung zum Wiederfassen.

Zusätzlich gibt es Bonus, wenn verschiedene Strukturen geturnt werden.

An jedem Gerät gibt es 4 Strukturgruppen und den Abgang, wofür es jeweils 0,50 Punkte, also max. 2,5 Punkte pro Gerät Bonus gibt. Eine Struktur am Boden ist z. B. „Akrobatische Sprünge rückwärts“, eine Struktur am Reck sind z.B. die spektakulären „Flugteile“.

Kombinationsbonus (je nach Schwierigkeit):

Am Boden können zusätzlich noch 0,10 oder 0,20 Punkte Bonus für besonders schwierige Kombinationen von Saltos vergeben werden. Am Reck gibt es diesen Bonus für schwierige Kombinationen mit Flugteilen.

E-Note (Execution) – Ausführungsnote

Die E-Note - mit einer maximalen Punktzahl der »magischen 10« für die perfekt geturnte Übung eröffnet nicht nur dem Zuschauer eine neue Sichtweise. Die E-Kampfrichter bewerten die Qualität jedes einzelnen Elementes und letztendlich der ganzen Übung und versehen Mängel mit entsprechenden Abzügen.

- Kleiner Fehler - 0,10 Punkte
- Mittlerer Fehler - 0,30 Punkte
- Großer Fehler - 0,50 Punkte
- Sturz - 1,00 Punkte

Die Endnote setzt sich aus der Addition von D- und E-Note zusammen. Von dieser Summe werden dann noch die gerätspezifischen Abzüge, wie z.B. das Heraustreten aus der Bodenfläche, abgezogen, so dass sich Wertungen von weit über 10 Punkten ergeben.

Mehr als 14 Punkte erhält man nur für eine sehr gute Übung und eine Wertung über 15 Punkte ist bereits Weltklasse. Ganz selten – und nur an manchen Geräten, insbesondere Sprung – werden sogar 16 Punkte und mehr erreicht.