



TGM/TGW 

**Turn(er)jugend Gruppen Meisterschaft
Turn(er)jugend Gruppen Wettkampf**

Arbeitshilfe

Teil 1
Wettkampfbeschreibung
Adressen

Stand 2018

Impressum

Redaktion: Team TGM/TGW
 Stand: 14. 01. 2017
 Gültig ab: 01. 01. 2018

Herausgeber: Deutsche Turnerjugend
 Bundesjugendsekretariat
 Otto-Fleck-Schneise 8
 60528 Frankfurt a. M.
 Tel.: 069 / 67 80 151
 www.tuju.de
 bjs@tuju.de

Änderungsprotokoll

Datum	Änderungen
28-01-2014	2 Wertungsrichtlinien: Wettkampfbekleidung 2.1.1 Gruppenturnen am Boden: Wertungskriterium Schwierigkeit 2.2.2 Laufstaffel: Hilfsmittel 2.2.3 Schwimmstaffel: Korrektur der Tabelle mit den Eckwerte der Punkteumrechnung 2.2.4 Medizinball-Weitwurf 4.6 Voraussetzungen 5.2 Landes(jugend)fachwarte TGM/TGW: Bayern, Berlin, Schwaben
02-04-2014	2.2 Messbare Disziplinen
01-01-2015	Überarbeitung Kapitel 2 – Wertungskriterien Überarbeitung Kapitel 3 – Informationen für die Gruppenleiter/innen bei Wettkämpfen auf Bundesebene Überarbeitung Kapitel 4 – DTJ-Ausbildungsordnung für Kampfrichterinnen und Kampfrichter im Bereich TGM/TGW Überarbeitung Kapitel 5 – Wichtige Adressen Überarbeitung Anhang 6.2 – Erlaubte und verbotene Bandagen und Orthesen
01. 01. 2016	1.3.2 Qualifikation 2.1.3 Tanzen 2.1.5 Kampfgerichte 2.2.2 Laufstaffel 2.2.3 Schwimmstaffel 5.2 Landesfachwarte
01. 09. 2016	1.1.2 TGM Senioren
01. 01. 2017	OL Qualifikation

Inhalt

1	Wettkampfbeschreibung	4
1.1	Turn(er)jugend Gruppen Meisterschaft (TGM)	4
1.1.1	Wahlmöglichkeiten	4
1.1.2	Zusammensetzung der Gruppe	4
1.1.3	Alter der Gruppenmitglieder	4
1.2	Turn(er)jugend Gruppen Wettkampf (TGW)	4
1.2.1	Wahlmöglichkeiten	5
1.2.2	Zusammensetzung der Gruppe	5
1.2.3	Alter der Gruppenmitglieder	5
1.3	Wettkampfbedingungen	6
1.3.1	Startrechte / Startpässe	6
1.3.2	Qualifikation – Zulassung zum Deutschen Gruppentreffen	6
1.3.3	Proteste	6
1.3.4	Disqualifikation	6
1.3.5	Internationale Gruppen	6
2	Beschreibung der Disziplinen und Wertungsrichtlinien	7
2.1	Nicht messbare Disziplinen	7
2.1.1	Gruppenturnen am Boden (mit oder ohne Kasten)	8
2.1.2	Singen in der Gruppe	10
2.1.3	Tanzen in der Gruppe	11
2.1.4	Gruppengymnastik mit Handgerät	13
2.1.5	Zusammensetzung der Kampfgerichte	15
2.1.6	Ermittlung der Endwertung	15
2.2	Messbare Disziplinen	16
2.2.1	Orientierungslauf	17
2.2.2	Laufstaffel 8 x 75 m oder 6 x 75 m	18
2.2.3	Schwimmstaffel (Freistil) 8 x 50 m oder 6 x 50 m	19
2.2.4	Medizinball-Weitwurf	20
3	Informationen für die Gruppenleiter/innen bei Wettkämpfen auf Bundesebene	21
4	Wichtige Adressen	22
4.1	Team TGM/TGW	22
4.2	Landes(jugend)fachwarte TGM/TGW	22
Anlagen		
A	DTJ-Ausbildungsordnung für Kampfrichterinnen und Kampfrichter im Bereich TGM/TGW	
A.1	Ausbildungsstruktur	
A.2	Ausbildungssystem	
A.3	Fortbildung	
A.4	Einsatz	
A.5	Gültigkeit	
A.6	Voraussetzungen	
A.7	Verantwortlichkeiten	
A.8	Prüfungsinhalte	
B	Formulare zur Wettkampfdurchführung	
B.1	Wettkampfkarte	
B.2	Wertungsbögen für die nicht messbaren Disziplinen	
C	Erlaubte und verbotene Bandagen und Orthesen	
C.1	Definitionen	
C.2	Abbildungen	

1 Wettkampfbeschreibung

Die Gruppenwahlwettkämpfe TGM/TGW sind ein Wettkampfangebot der Deutschen Turnerjugend, das sich an Mädchen/Frauen und Jungen/Männer ab 12 Jahren richtet.

1.1 Turn(er)jugend Gruppen Meisterschaft (TGM)

Folgende Wettkampfklassen werden beim TGM angeboten:

DJM:	Deutsche Jugend Meisterschaft	TGM-Jugend (12-19 Jahre)
DM:	Deutsche Meisterschaft	TGM-Erwachsene (18+ Jahre)
DSM:	Deutsche Senioren Meisterschaft	TGM-Senioren (30+ Jahre)

1.1.1 Wahlmöglichkeiten

Aus acht Disziplinen sind vier Disziplinen auszuwählen.

nicht messbare Disziplinen	messbare Disziplinen (gemessen werden Zeit/Weite mit Stoppuhr/Bandmaß)
1. Gruppenturnen am Boden	5. Orientierungslauf
2. Singen in der Gruppe	6. Laufstaffel
3. Tanzen in der Gruppe	7. Schwimmstaffel (Freistil)
4. Gruppengymnastik mit Handgerät	8. Medizinball-Weitwurf

Jede Gruppe stellt sich die Disziplinen für ihren Vierkampf selbst zusammen. Dabei müssen mindestens zwei Disziplinen den nicht messbaren Disziplinen 1 bis 4 angehören.

1.1.2 Zusammensetzung der Gruppe

Wettkampfkategorie	Gruppengröße	Starter/innen bei den Disziplinen 1 - 5	Starter/innen bei den Disziplinen 6 - 8
TGM-Jugend	8 bis 12 Personen	8 bis 12 Personen	8 Personen
TGM-Erwachsene	8 bis 12 Personen	8 bis 12 Personen	8 Personen
TGM-Senioren	6 bis 12 Personen	6 bis 12 Personen	6 Personen

1.1.3 Alter der Gruppenmitglieder

Wettkampfkategorie	Alterseinteilung (Jahrgang zählt)
TGM-Jugend	Die Gruppenmitglieder dürfen 12 bis 19 Jahre alt sein, wobei maximal 3 Personen von 20 bis 24 Jahre alt sein dürfen.
TGM-Erwachsene	Die Gruppenmitglieder dürfen 18 Jahre und älter sein, wobei maximal 3 Personen von 12 bis 17 Jahre alt sein dürfen.
TGM-Senioren	Die Gruppenmitglieder dürfen 30 Jahre und älter sein, wobei maximal 2 Personen von 18 bis 29 Jahre alt sein dürfen.

1.2 Turn(er)jugend Gruppen Wettkampf (TGW)

Folgende Wettkampfklassen werden angeboten:

DFN	DTB-Finalwettkampf Nachwuchs	TGW-Nachwuchs (12-16 Jahre)
DFJ	DTB-Finalwettkampf Jugend	TGW-Jugend (12-19 Jahre)
DFE	DTB-Finalwettkampf Erwachsene	TGW-Erwachsene (18+ Jahre)

1.2.1 Wahlmöglichkeiten

Im **TGW-Nachwuchs** sind **vier** aus acht Disziplinen auszuwählen.

Im **TGW-Jugend** und im **TGW-Erwachsene** sind **drei** aus acht Disziplinen auszuwählen.

nicht messbare Disziplinen	messbare Disziplinen (gemessen werden Zeit/Weite mit Stoppuhr/Bandmaß)
1. Gruppenturnen am Boden 2. Singen in der Gruppe 3. Tanzen in der Gruppe 4. Gruppengymnastik mit Handgerät	5. Orientierungslauf 6. Laufstaffel 7. Schwimmstaffel (Freistil) 8. Medizinball-Weitwurf

Jede Gruppe stellt sich die Disziplinen für ihren Drei- bzw. Vierkampf selbst zusammen. Dabei müssen im **TGW-Nachwuchs** mindestens **zwei** Disziplinen den nicht messbaren Disziplinen 1 bis 4 angehören, im **TGW-Jugend** und im **TGW-Erwachsene** muss mindestens **eine** Disziplin den nicht messbaren Disziplinen 1 bis 4 angehören.

1.2.2 Zusammensetzung der Gruppe

Wettkampfklasse	Gruppengröße	Starter/innen bei den Disziplinen 1 - 5	Starter/innen bei den Disziplinen 6 - 8
TGW-Nachwuchs	8 bis 12 Personen	8 bis 12 Personen	8 Personen
TGW-Jugend	6 bis 10 Personen	6 bis 10 Personen	6 Personen
TGW-Erwachsene	6 bis 10 Personen	6 bis 10 Personen	6 Personen

1.2.3 Alter der Gruppenmitglieder

Wettkampfklasse	Alterseinteilung (Jahrgang zählt)
TGW-Nachwuchs	Die Gruppenmitglieder dürfen 12 bis 16 Jahre alt sein.
TGW-Jugend	Die Gruppenmitglieder dürfen 12 bis 19 Jahre alt sein, wobei maximal 2 Personen von 20 bis 24 Jahre alt sein dürfen.
TGW-Erwachsene	Die Gruppenmitglieder dürfen 18 Jahre und älter sein, wobei maximal 2 Personen von 12 bis 17 Jahre alt sein dürfen.

1.3 Wettkampfbedingungen

1.3.1 Startrechte / Startpässe

Jedes Gruppenmitglied startet in genau einer Gruppe. Jede Gruppe startet in genau einer Wettkampfklasse.

Jedes Gruppenmitglied benötigt zur Teilnahme an den Wettkämpfen einen Startpass. Der Startpass muss den Eintrag „Gruppe“ oder „TGM/TGW“ mit dem gültigen Startrecht für den meldenden Verein enthalten.

Die Startpässe werden vor dem Wettkampfbeginn überprüft. Sie sind während des Wettkampfes mitzuführen, so dass sich die Gruppenmitglieder damit ausweisen können.

Die Gruppen, die beim Wettkampf aufgrund von Altersverschiebung, fehlender Startpässe oder falscher Startrechte nicht der Wettkampfausschreibung entsprechen, starten *außer Konkurrenz*.

1.3.2 Qualifikation – Zulassung zum Deutschen Gruppentreffen

Jeder Landesverband darf pro Jahr maximal einen Wettkampf benennen, den er – nach den Vorgaben dieser Arbeitshilfe – durchführt. Die Nennung hat zur Jahrestagung zu erfolgen. An diesem Wettkampf teilnehmende Mannschaften können sich nach nachstehenden Kriterien für das Deutsche Gruppentreffen qualifizieren.

TGM

Die Höchstpunktzahl beträgt bei den Wettkämpfen **TGM** 40 Punkte. Die jeweils ersten drei Gruppen pro Wettkampfklasse eines jeden Landesverbandes qualifizieren sich automatisch zur Deutschen Meisterschaft. Ferner werden weitere Gruppen zugelassen, die eine Qualifikationspunktzahl von 34 Punkten für **TGM-Senioren**, **TGM-Jugend** oder **TGM-Erwachsene** im Land erreicht haben (Ergebnisliste des Landesentscheids).

Qualifizierte TGM-Jugend- und TGM-Erwachsene-Gruppen, die zum Meldeschluss des Gruppentreffens nicht mehr mindestens 8 Gruppenmitglieder zusammenbekommen, können ihre Qualifikationspunktzahl für den TGW verwenden.

TGW

Die Höchstpunktzahl beträgt bei dem Wettkampf **TGW-Nachwuchs** 40 Punkte und bei den Wettkämpfen **TGW-Jugend** und **TGW-Erwachsene** 30 Punkte. Zur Teilnahme beim Bundesfinale ist eine Qualifikationspunktzahl von 28 Punkten für **TGW-Nachwuchs** bzw. 21 Punkte für **TGW-Jugend** und **TGW-Erwachsene** bei einem Landesentscheid vorzuweisen (Ergebnisliste des Landesentscheids).

TGM-Gruppen, die ihre Qualifikation für die TGM nicht geschafft haben, dürfen ihre erreichte Punktzahl (mind. 28 Punkte TGM-Jugend/TGM-Erwachsene bzw. 21 Punkte TGM-Senioren) zur Qualifikation im TGW nutzen.

Turnfest-Sonderregelung

Im Turnfestjahr können Sonderregelungen bezüglich der Qualifikation festgelegt werden.

1.3.3 Proteste

Proteste sind nur bei Verstößen gegen die technische Ausstattung der Wettkampfstätten zugelassen. Sie sind sofort beim Kampfgericht anzumelden und ohne Verzug schriftlich an die Wettkampfleitung vor Ort zu richten. Proteste werden von der Wettkampfleiterin/dem Wettkampfleiter mit der/dem Vorsitzenden des Team TGM/TGW entschieden.

1.3.4 Disqualifikation

Vorsätzliche Regelverstöße und grob unsportliches Verhalten führen zur Disqualifikation durch die Wettkampfleitung und somit zu einem sofortigen Ausschluss vom Wettkampf.

1.3.5 Internationale Gruppen

Gruppen, die nicht aus Deutschland kommen, gelten im Rahmen dieser Ausschreibung als internationale Gruppen. Für sie gelten folgende Sonderregeln:

- Internationale Gruppen können nur im Turn(er)jugend Gruppen Wettkampf (TGW) starten.
- Internationale Gruppen brauchen keine Qualifikation.
- Internationale Gruppen weisen sich durch einen Lichtbild- und einen Gruppenzugehörigkeitsnachweis aus.

2 Beschreibung der Disziplinen und Wertungsrichtlinien

In jeder der acht Disziplinen können maximal 10 Punkte erreicht werden.

Das Tragen von Schmuck während des Wettkampfes ist nicht gestattet, d. h., der Schmuck ist entweder zu entfernen oder so abzutupen, dass keine Verletzungsgefahr mehr besteht. Die Disziplin Singen ist hierbei ausgenommen.

Die Gruppenmitglieder haben in den einzelnen Disziplinen angemessene Wettkampfbekleidung zu tragen, die die Intimzonen bedeckt und ein Verrutschen ausschließt.

Orthesen, Schienen oder Gipsverbände sind verboten. Die Bandagen werden direkt vor dem Start bei jeder Disziplin kontrolliert und die Person wird gegebenenfalls von dieser Disziplin ausgeschlossen. Die Disziplin Singen ist hierbei ausgenommen. Im Anhang werden Hinweise zu Bandagen und Orthesen gegeben.

Oberflächliche Hautverletzungen (z. B. Schürfwunden) sind so abzudecken, dass sich diese Abdeckungen während der Absolvierung der Disziplin nicht lösen können. Gegebenenfalls erfolgt ein Abbruch der Disziplin. Die Disziplin Singen ist hierbei ausgenommen.

2.1 Nicht messbare Disziplinen

Die nicht messbaren Disziplinen sind:

1. Gruppenturnen am Boden (mit oder ohne Kasten)
2. Singen in der Gruppe
3. Tanzen in der Gruppe
4. Gruppengymnastik mit Handgerät

Alle verwendeten Musiken für die Disziplinen 1, 3 und 4 sind abspielbereit auf CD oder als mp3-Datei auf einem USB-Stick vorzulegen. Mehrere Musikstücke auf einer CD bzw. einem USB-Stick sind nicht zugelassen. Es sollten immer mehrere Exemplare der CDs bzw. USB-Sticks vorgehalten werden.

Bricht eine Gruppe aus Gründen, die sie selbst zu verantworten hat, ihren bereits begonnenen Vortrag ab, so kann sie noch einmal neu beginnen. In diesem Fall erhält sie einen Punkt Abzug.

Fällt während des Vortrages bei den Disziplinen 1, 3 und 4 die Musik aus, kann der Vortrag auch ohne Musik beendet werden. Der Musikausfall führt zu keinem Punktabzug bei der Wertung.

Bei sichtlicher Verwirrung der Gruppe infolge des Musikausfalls hat die Oberkampfrichterin/der Oberkampfrichter abzubrechen. Die Gruppe hat in diesem Fall die Möglichkeit, den Vortrag neu zu beginnen oder den bisher gezeigten Vortrag bewerten zu lassen.

Tritt während des Vortrages bei den Disziplinen 1, 3 und 4 sichtlich eine Verletzung auf oder wird der Vortrag nicht mehr mit der kompletten Mannschaft fortgeführt, hat die Oberkampfrichterin/der Oberkampfrichter abzubrechen. Die Gruppe hat die Möglichkeit den Vortrag mit einer Ersatzperson neu zu beginnen oder den bisher gezeigten Vortrag bewerten zu lassen. Bei sichtlicher Verletzung eines oder mehrerer Gruppenmitglieder ist die Oberkampfrichterin/der Oberkampfrichter in Absprache mit der Wettkampfleitung angehalten, die entsprechende Person bzw. Personen vom Vortrag auszuschließen. Die Teilnehmerzahl darf während des Vortrages nicht variieren.

Mängel und Störungen, die nicht im Eigenverschulden der Gruppe liegen, führen zu keinem Nachteil. Die Gruppe ist in derartigen Fällen berechtigt, den Vortrag zu wiederholen. Solche Mängel und Störungen sind z. B. grobe Behinderungen durch Außenstehende oder die Pausenklingel beim Singen.

2.1.1 Gruppenturnen am Boden (mit oder ohne Kasten)

Die Gruppe turnt eine Bodenübung oder zeigt Bodenturnen in Verbindung mit Kastenspringen (1 Sprungkasten, Höhe beliebig) in einer selbst gewählter Bewegungsfolge und -gestaltung.

Wird der Vortrag durch Musik begleitet, so soll deutlich werden, dass das Turnen im Vordergrund steht und die Musik eine unterstützende Funktion hat.

Richtzeit:	2 bis 4 Minuten
Wettkampffläche:	12 m x 12 m Bodenturnfläche
Anzahl der Gruppenmitglieder:	mindestens 8 und höchstens 12 Personen bei TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs mindestens 6 und höchstens 12 Personen bei TGM-Senioren mindestens 6 und höchstens 10 Personen bei TGW-Jugend und TGW-Erwachsene
Turnbekleidung:	Die Kleidung muss eng anliegend und einheitlich sein.
Max. Endwertung	10 Punkte

Punktabzüge durch die Oberkampfrichterin/den Oberkampfrichter	Abzug vom Endwert
Hilfen von außen, z. B. Einsatz, Taktangabe, Hilfestellung usw.	1,0 Pkt.
ein- oder mehrmaliges Verlassen der Wettkampffläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder	0,1 bis max. 0,5 Pkt.
unvollständiges Antreten (zu wenig startende Gruppenmitglieder)	1,0 Pkt.

Wertungskriterien

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung und der rhythmische Gesamtablauf.

I. Gestaltung (3 von 10 Punkten)

Durch die Art der Gestaltung soll deutlich werden, dass die Gruppenmitglieder zwingend miteinander verbunden oder aufeinander angewiesen sind. Dabei soll die gesamte Wettkampffläche ausgenutzt werden.

Formationsfiguren

Damit sind unterschiedliche Aufstellungsformen in verschiedenen Raum- und Bewegungsrichtungen gemeint. Die Wettkampffläche und die Raumbenen sind auszunutzen. Eine Vielzahl von verschiedenen Aufstellungsformen (z. B. Kreis, Block, Reihe) sollte erkennbar sein, mindestens jedoch sechs unterschiedliche.

Bewegungsformen

Auf einen methodischen Aufbau und eine bewegungsmäßige Einheit ist zu achten. Die Verbindungen zwischen den Übungsteilen und den Bewegungsbildern sollen harmonisch und abwechslungsreich sein.

Bewegungsvielfalt

Es soll eine Vielfalt von Turnbewegungen in Einzel-, Partner- oder Gruppenform sowie Partner- und Gruppenakrobatik gezeigt werden. Dabei ist auf eine geringe Wiederholungszahl von Übungselementen und Verbindungen zu achten. Die Gruppenmitglieder sind gleichwertig einzusetzen.

Zeitlicher Aufbau

Die Zeit soll sinnvoll durch Höhepunkte hinsichtlich Schwierigkeitsgrad und Dynamik gegliedert werden. Die Musikbegleitung unterstützt den Vortrag, stark an den Tanz angelehnte Passagen zum Erzielen von Showeffekten sollen vermieden werden.

Kreativität

II. Schwierigkeit (2 von 10 Punkten)

Die Übungselemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppe geturnt werden. In Partner- oder Gruppenformen geturnt, erzielen sie einen höheren Schwierigkeitsgrad. Damit ist allerdings keine Hilfeleistung gemeint.

Akrobatische Elemente:

- z. B. einfache Formen: Rolle vor- und rückwärts, Rad, Handstand
- z. B. schwierige Formen: frontaler Handstützüberschlag, Salto

Gymnastische Elemente:

- z. B. einfache Formen: Pferdchensprung, Schersprung, 180 Grad Drehung
- z. B. schwierige Formen: 360-Grad-Drehung, mindestens zwei gymnastische Sprünge ohne Zwischenschritte, Stand (drei Sekunden gehalten)

Verbindungen

- z. B. einfache Formen: Rolle vorwärts - Strecksprung halbe Drehung
- z. B. schwierige Formen: Handstützüberschlag vorwärts – Grätschwinkelsprung – Sprungrolle, Schrittüberschlag – Rad – Menicelli

Partner- und Gruppenakrobatik

- z.B. statische Figuren: „Gallionsfigur“, „Flieger“
- z.B. dynamische Figuren: Wurf-Figuren

Bewegungsbilder

Werden unterschiedliche Übungselemente in verschiedenen Bewegungsrichtungen und -ebenen zeitgleich geturnt, so entstehen mehrdimensionale, komplexe Bewegungsbilder. An Bewegungsbildern sind immer alle Gruppenmitglieder beteiligt.

III. Ausführung (3 von 10 Punkten)

Die Gruppenmitglieder sollen nur das zeigen, was sie mit richtiger Turntechnik beherrschen. Die Gefährdung der eigenen Sicherheit oder Gesundheit muss ausgeschlossen sein!

Technik und Haltung

Sicheres Beherrschen und fehlerfreie Ausführung jedes einzelnen Übungselementes.

Bewegungsweite und Dynamik**IV. Rhythmischer Gesamtablauf (2 von 10 Punkten)**

Ein harmonischer Ablauf der gesamten Übungsfolge integriert die rhythmische Bewegungsfähigkeit eines jeden Einzelnen.

Sicherheit in der Choreografie***Gruppenrhythmus***

Die Gruppe soll eine Einheit in der rhythmischen Bewegungsfolge erkennen lassen, in der die Bewegungsrhythmen jedes einzelnen Turnelementes sowie jedes/r einzelnen Turners/in integriert sind.

Übereinstimmung mit der Musik

Die Bewegungsfolge sollte in harmonischem Einklang zur Musik stehen, insbesondere sollte das hinter der Musik Herhetzen oder ein unangemessen langes Warten auf Einsätze in der Musik vermieden werden.

Harmonie und Synchronität

Gleichmäßiges Agieren der Gruppenmitglieder bezüglich Raum und Zeit; klar erkennbare Formationen

2.1.2 Singen in der Gruppe

Die Gruppe singt gemeinsam ein Lied nach eigener Wahl, ein- oder mehrstimmig. Es dürfen auch mehrere Lieder gesungen werden, wobei eine passende musikalische, nicht ausschließlich instrumentale Überleitung zwischen den jeweiligen Liedern erforderlich ist.

Die nicht programmierbare Instrumentalbegleitung durch Gruppenmitglieder ist erlaubt. Dabei ist darauf zu achten, dass sie lediglich eine Unterstützung ist, nicht aber zum dominierenden Faktor wird. Wird ein Lied mit Instrumenten begleitet, so wird es nicht höher bewertet, als wenn dasselbe Lied ohne Begleitinstrumente gesungen werden würde. Unstimmigkeiten zwischen den Instrumenten und der singenden Gruppe führen zu Punktabzug.

Ein Gruppenmitglied kann durch Zeichen Einsatz und Abschluss anzeigen bzw. während des Liedvortrages dirigieren, ohne dass ein Punktabzug erfolgt.

Richtzeit:	2 bis 4 Minuten
Anzahl der Gruppenmitglieder:	mindestens 8 und höchstens 12 Personen bei TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs mindestens 6 und höchstens 12 Personen bei TGM-Senioren mindestens 6 und höchstens 10 Personen bei TGW-Jugend und TGW-Erwachsene
Weitere Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> • Die benötigten Instrumente sind von den Gruppen mitzubringen. • Alle Gruppenmitglieder, die zum Liedvortrag antreten, müssen auch mitsingen. • Die Bewegungen der Gruppe beim Singen bzw. die Kleidung werden nicht gewertet. • Texte oder Noten sind beim Singen nicht erlaubt. • Die Unterstützung durch technische Hilfsmittel ist nicht erlaubt.
Max. Endwertung	10 Punkte

Punktabzüge durch die Oberkampfrichterin/den Oberkampfrichter	Abzug vom Endwert
Hilfen von außen, z. B. Dirigieren, Mimik usw.	1,0 Pkt.
Ein oder mehrere Gruppenmitglieder singen nicht mit	1,0 Pkt.
unvollständiges Antreten (zu wenig startende Gruppenmitglieder)	1,0 Pkt.

Wertungskriterien

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung, die Textsicherheit und die Aussprache.

I. Gestaltung (3 von 10 Punkten)

Hierunter fällt all das, was die Gruppe aus der eigentlichen Grundform des Liedes macht: z. B. Kanon, Soli, Rhythmusunterstützung, Agogik, Dynamik.

Einen weiteren Aspekt der Gestaltung stellt die Kreativität dar. Dazu gehören das Vortragen von eigenen Texten, Eigenkompositionen oder neue Vortragsweisen.

Die Gestaltung findet dort ihre Grenze, wo der Charakter des Liedes zerstört wird, d. h., die Gestaltungsmittel dürfen nicht um ihrer selbst willen eingesetzt werden.

II. Schwierigkeit (3 von 10 Punkten)

Die Schwierigkeit ergibt sich z. B. aus Melodie, Rhythmus, Tonartwechsel, Rhythmuswechsel und Mehrstimmigkeit.

III. Ausführung (3 von 10 Punkten)

Unter Ausführung fallen z. B. Stimmigkeit (der harmonische Klang der Einzelstimmen), Tempo sowie Einsatz und Abschluss. In der Ausführung zeigt sich, inwieweit die Gruppe in der Lage ist, Schwierigkeit und Gestaltung im Vortrag entsprechend umzusetzen.

IV. Textsicherheit und Aussprache (1 von 10 Punkten)

Auf eine sichere Textbeherrschung und eine deutliche Aussprache ist zu achten.

2.1.3 Tanzen in der Gruppe

Die Gruppe tanzt gemeinsam einen Tanz nach eigener Wahl (Musik und Bewegungsfolge). Die Auswahl kann aus allen Stilrichtungen getroffen werden, z. B. Jazz Dance, Modern Dance, Hip Hop, Folklore und moderne Tanzformen sind ebenfalls zulässig.

Es können feststehende Tanzbeschreibungen (z. B. beim Folkloretanz) verwendet werden. Es empfiehlt sich jedoch, die vorgegebenen Bewegungsfolgen unter Wahrung der Tanz- und Musikcharakteristik zu variieren und zu erweitern.

Richtzeit:	2 bis 4 Minuten
Wettkampffläche:	13 m x 13 m
Anzahl der Gruppenmitglieder:	mindestens 8 und höchstens 12 Personen bei TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs mindestens 6 und höchstens 12 Personen bei TGM-Senioren mindestens 6 und höchstens 10 Personen bei TGW-Jugend und TGW-Erwachsene
Tanzbekleidung:	Die Kostümierung von Gruppen (z. B. Handschuhe, Tücher) ist erlaubt, ist jedoch nicht Bestandteil der Wertung. Wenn die Kostümierung Körperteile so bedeckt, dass Körperhaltung, Körpersprache, Mimik und Ausdruck nicht erkennbar sind, ist eine Bewertung der Ausführung beeinträchtigt.
Max. Endwertung	10 Punkte

Punktabzüge durch die Oberkampfrichterin/den Oberkampfrichter	Abzug vom Endwert
Hilfen von außen, z. B. Einsatz, Taktangabe, Hilfestellung usw.	1,0 Pkt.
ein- oder mehrmaliges Verlassen der Wettkampffläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder	0,1 bis max. 0,5 Pkt.
unvollständiges Antreten (zu wenig startende Gruppenmitglieder)	1,0 Pkt.

Wertungskriterien

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung und die Umsetzung der Musik.

I. Gestaltung (3 von 10 Punkten)

Formationsfiguren

Unterschiedliche Aufstellungsformen in verschiedenen Raum- und Bewegungsrichtungen z. B. unterschiedlichen Gruppenbildungen, Wechsel von symmetrischen (z. B. Kreis, Block, Reihe) und asymmetrischen (z. B. Pulk) Formationen. Sechs verschiedenen Formationsfiguren sind die Mindestanzahl für eine noch befriedigende Gestaltung. Die Übergänge sollen sich harmonisch, kreativ, fließend und abwechslungsreich aus dem Bewegungsablauf ergeben. Gelaufene Übergänge sollten in der Wiederholung vermieden werden. Die Wettkampffläche ist auszunutzen.

Eine befriedigende Gestaltung orientiert sich an mindestens sechs Formationsfiguren. .

Bewegungsformen

Tanzgrundschritte und ihre Variationen und Ganzkörperbewegungen müssen in der tanzspezifischen Gestaltung berücksichtigt werden. Erforderlich sind:

- Ausnutzung der verschiedenen Bewegungsrichtungen (vorwärts, rückwärts, diagonal, seitwärts,...) und Ebenen

Vorschläge:

- Bodenlage, Sitz, Stand, Sprung
- z.B. am Boden, im Stand
- z.B. Bodenhöhe, halbe Höhe, Standhöhe
- z.B. Boden, halbe Höhe, im Stand
- Vielfalt von Tanzbewegungen, Tanzschritten und Verbindungen
- geringe Wiederholungszahl

Beispiele für typische Bewegungsformen (Elemente) aus einigen ausgewählten Tanzstilen:

Tanzstil	Beispiele	Typische Bewegungsformen
Zeitgenössischer Tanz	Modern Dance	Kreisbewegung, Bewegungskanon, Contract and Release
	Lyrical	Posen, Textinterpretation, fließende Bewegungen
	...	
Streetdance	Hip Hop	Off Beats, Toprock, Powermoves, Freezes, Footwork
	Jazz Dance	Falls, Verwindung, Polyzentrik
	...	
Ethnischer Tanz	Bollywood	Fließende Bewegung, Hand- und Armtechnik, Hüftbewegung
	Irish Dance	Fußtechnik, Soft vs. Hard Shoes, Stabilität des Oberkörpers
	...	
...		

Bewegungsvielfalt

Vielfalt von Tanzbewegungen; geringe Wiederholungszahl von Tanzschritten und Verbindungen; Ausnutzung der verschiedenen Bewegungsrichtungen und -ebenen

Kreativität

Den Gruppen wird empfohlen, in 2 jährigem Rhythmus, eine neue Choreographie zu präsentieren.

Trendorientierte Weiterentwicklung und Innovation von Tanzstilen wird honoriert.

II. Schwierigkeit (2 von 10 Punkten)

Tanzelemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppe gezeigt werden.

- Schritt-, Dreh- und Sprungkombinationen (je 3 unmittelbar aufeinanderfolgende Elemente)
- Partner-, und Gruppenteile
- Balance- und Beweglichkeitselemente
- extrem hohe oder niedrige Frequenz im Bewegungsablauf zu halten

III. Ausführung (3 von 10 Punkten)

Technik

- saubere Tanztechnik
- Zentrierung
- Bewegungsweite (Beweglichkeit des Einzelnen)

Harmonie und Synchronität

- stimmiges Agieren der Gruppenmitglieder und Beherrschung der gezeigten Elemente

Beherrschung des Tanzes

Präsentation

- Ausdrucksfähigkeit, Ausstrahlung, Körpersprache

IV. Umsetzung der Musik (2 von 10 Punkten)

Rhythmus, Melodie, Beat, Dynamik, Lyrics

- Rhythmus, Melodie, Beat, Dynamik und Lyrics werden durch Tanzbewegungen gestaltet, die dem Charakter des Musikstückes entsprechen.
- Musik und Bewegung müssen als einheitliches Bild zu erkennen sein.
- Impulsartige und/oder kontinuierliche Intensitätssteigerung bzw. -verringern in der Choreografie soll erkennbar sein.

2.1.4 Gruppengymnastik mit Handgerät

Die Gruppe zeigt eine Gymnastikvorführung mit Handgerät in selbstgewählter Bewegungsfolge und -gestaltung. Neben den klassischen Handgeräten (Ball, Seil, Keule, Band, Reifen) können auch alternative Handgeräte eingesetzt werden. Bei Gymnastikvorführungen mit alternativen Handgeräten besteht die Schwierigkeit darin, diese nicht nur optisch wirksam einzusetzen (Showeffekte), sondern auch bestimmte Gerätetechniken auf diese alternativen Handgeräte zu übertragen. Es gelten die Bestimmungen der traditionellen Handgeräte.

Richtzeit:	2 bis 4 Minuten
Wettkampffläche:	13 m x 13 m
Anzahl der Gruppenmitglieder:	mindestens 8 und höchstens 12 Personen bei TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs mindestens 6 und höchstens 12 Personen bei TGM-Senioren mindestens 6 und höchstens 10 Personen bei TGW-Jugend und TGW-Erwachsene
Turnbekleidung:	Die Kleidung muss eng anliegend und einheitlich sein.
Weitere Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> Ersatzgeräte können am Rand der Fläche abgelegt werden. Pro Seite darf je ein eingesetztes Handgerät abgelegt werden. Handgeräte dürfen den Gruppenmitgliedern nicht von Außenstehenden zugeworfen werden.
Max. Endwertung	10 Punkte

Punktabzüge durch die Oberkampfrichterin/den Oberkampfrichter	Abzug vom Endwert
Hilfen von außen, z. B. Anreichen, Zuwerfen, Zurollen von Handgeräten, Taktangabe	1,0 Pkt.
ein- oder mehrmaliges Verlassen der Wettkampffläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder	0,1 bis max. 0,5 Pkt.
unvollständiges Antreten (zu wenig startende Gruppenmitglieder)	1,0 Pkt.

Wertungskriterien

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung und der rhythmische Gesamtablauf.

I. Gestaltung (3 von 10 Punkten)

Spezifische Verwendung des Handgerätes

Die Handgeräte müssen sowohl rechts als auch links eingesetzt werden. Die Grundelemente der jeweiligen Handgeräte sollten während der Gestaltung zu erkennen sein, sie dürfen durch ihre Eigenart nicht nur den rhythmischen Ablauf der Übung unterstützen.

Handgerät	spezifisch	Fehler
Ball	prellen, werfen, fangen, rollen, balancieren	unkorrekte Handhabung (klammern), Weite, Form oder Arbeitsebene; ablegen des Handgerätes
Seil	springen, schwingen, werfen, fangen	schlingern, aufschlagen, hängen bleiben
Reifen	schwingen, kreisen, rotieren, rollen, werfen, fangen	fangen im Arm, ablegen des Handgerätes
Keulen	schwingen, kreisen, schlagen, werfen, fangen	
Band	spiralen, kreisen, schwingen, werfen	Knoten; Band liegt ungewollt auf dem Boden bei Bandzeichnung, Würfeln etc.; Schlangen oder Spiralen sind nicht genügend eng in Höhe und Weite
		<u>Bei allen Handgeräten:</u> ungewollter Körperkontakt, unkorrekte Flugbahn und unkorrektes Fangen, Fangen mit ungewollten 2-3 Schritten

Formationen

Unterschiedliche Aufstellungsformen in verschiedenen Raum- und Bewegungsrichtungen. Die Wettkampffläche ist auszunutzen. Eine Vielzahl verschiedener Formationen (z. B. Kreis, Block, Reihe, Pulk) sollte erkennbar sein, mindestens jedoch sechs unterschiedliche.

Bewegungsformen

- a) Schwerpunkt Handgerät - z. B. Koordination, Abwurf-/Fangtechnik
- b) Schwerpunkt Körpertechnik - z. B. Spannung, Fußtechnik

Durch die Art des Gesamtablaufes soll deutlich werden, dass die Gruppenmitglieder zwingend miteinander verbunden oder aufeinander angewiesen sind. Die Gruppenmitglieder sind gleichwertig einzusetzen. Wechsel und Übergänge der Formationen und verschiedene Ebenen müssen klar erkennbar sein. Die Verbindungen zwischen den Übungsteilen sollen harmonisch und abwechslungsreich sein.

Bewegungsvielfalt

Vielfalt von gymnastischen Bewegungsabläufen und Geräteeinsatz, geringe Wiederholungszahl von Übungselementen.

Kreativität**II. Schwierigkeit (2 von 10 Punkten)**

Übungselemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppenmitglieder gezeigt werden. Dies ist auch beim Einsatz von unterschiedlichen Handgeräten zu gewährleisten. Übungselemente, in Partner- oder Gruppenformen ausgeführt, erzielen einen höheren Schwierigkeitsgrad.

- z. B. einfache Formen: Grundformen - gehen, laufen, hüpfen, springen, federn.
- z. B. schwierige Formen: Mindestens zwei gymnastische Sprünge ohne Zwischenschritte, 360 Grad-Drehungen, Körperwellen, Balancen/Stände (mindestens 3 Sekunden gehalten), Abwürfe der Handgeräte über eine große Weite.

III. Ausführung (3 von 10 Punkten)***Körper- und Gerätetechnik***

Sicheres Beherrschen des Handgerätes und fehlerfreie Ausführung jedes einzelnen Übungselementes.

Harmonie und Synchronizität

Gleichmäßiges Agieren der Gruppenmitglieder in Raum und Zeit, klar erkennbare Formationen. Ausdruck, Ausstrahlung und Darstellung der Gruppe.

IV. Rhythmischer Gesamtablauf (2 von 10 Punkten)***Sicherheit in der Choreografie******Übereinstimmung mit der Musik***

Die Gruppe soll eine Einheit in der rhythmischen Bewegungsfolge erkennen lassen, in der der Bewegungsrhythmus jedes einzelnen Übungselementes sowie jedes Gruppenmitglieds integriert ist, denn die rhythmische Bewegungsfähigkeit des Einzelnen ergibt nicht zwangsläufig einen rhythmischen Ablauf der gesamten Übungsfolge.

Die Bewegungsfolgen sollten im harmonischen Einklang zur Musik sein, insbesondere sollte das hinter der Musik Herhetzen oder ein unangemessen langes Warten auf Einsätze in der Musik vermieden werden. Die Höhepunkte und Akzente in der Musik sollten ausgenutzt werden.

2.1.5 Zusammensetzung der Kampfgerichte

Die Kampfgerichte beim TGM und TGW unterscheiden sich nicht.

Die Mindestbesetzung eines Kampfgerichtes besteht aus einer/einem Oberkampfrichter/in und zwei Kampfrichter/innen. Die Idealbesetzung eines Kampfgerichtes besteht aus einer/einem Oberkampfrichter/in, einer Technischen Assistentin/einem Technischen Assistenten und vier Kampfrichter/innen.

Ein Kampfgericht mit drei Kampfrichter/innen oder ohne Oberkampfrichter/in ist unzulässig.

Im mit der Wettkampfleitung abgestimmten Einzelfall darf der/die Oberkampfrichter/in auch Kampfrichter/in sein. Die/der Technische Assistent/in unterstützt die/den Oberkampfrichter/in bei der Organisation des Kampfgerichtes und beim Wettkampfablauf. Die/der Technische Assistent/in benötigt eine gültige Kampfrichter/innen-Lizenz TGM/TGW.

2.1.6 Ermittlung der Endwertung

Bei vier Kampfrichter/innen ergibt sich die Endwertung als Mittelwert der beiden mittleren Wertungen. Diese dürfen dabei maximal um 0,5 Punkte auseinanderliegen. Die äußeren Wertungen gehen nicht in die Endwertung ein, dürfen aber nur maximal 0,9 Punkte auseinander liegen. Ist eine der beiden Bedingungen nicht erfüllt, berät sich das Kampfgericht und nimmt Korrekturen vor. Dabei hat die/der Oberkampfrichter/in die letzte Entscheidung.

Bei zwei Kampfrichter/innen ergibt sich die Endwertung als Mittelwert der Wertungen. Diese dürfen dabei maximal um 0,5 Punkte auseinanderliegen. Ist dies nicht der Fall, so tritt das Kampfgericht zusammen, bespricht die Wertung und nimmt Korrekturen vor. Dabei hat die/der Oberkampfrichter/in die letzte Entscheidung.

Für jede nicht messbare Disziplin ist ein eigener Wertungsbogen entwickelt worden. Bei der Ausarbeitung wirkten alle Kampfrichter/innen auf Bundesebene mit. Es wurden die Erfahrungen vieler Gruppentreffen bei der Gestaltung der Wertungsbögen berücksichtigt. Bei Bedarf werden die Wertungsbögen an neue Entwicklungen in der Gruppenarbeit angepasst, um so die Leistungen der Gruppen gerecht honorieren zu können. Diese Anpassungen oder Änderungen der Wertungsrichtlinien werden rechtzeitig zum jeweiligen Jahresbeginn veröffentlicht.

Jeder Wertungsbogen gibt ein Raster mit Kriterien vor. Zu jedem Kriterium ist gleichzeitig eine Maximalpunktzahl angegeben. Die/der Kampfrichter/in beurteilt zu jedem Kriterium, wie viel der Maximalpunktzahl ein Vortrag wert war.

Zur Erleichterung der Einstufung eines Vortrages, unabhängig von der jeweiligen Maximalpunktzahl in den unterschiedlichen Kriterien der Wertungszettel, wird im Folgenden eine Skala vergleichbar den Schulnoten angegeben. Hierbei wird in Zehntelpunkten gerechnet.

Wertungsskala						
Schulnoten	Wertung in Zehntelpunkten					
	bei 10/10 Pkt.	bei 20/10 Pkt.	bei 30/10 Pkt.	bei 40/10 Pkt.	bei 50/10 Pkt.	bei 100/10 Pkt.
sehr gut	10	19,20	29,30	38,39,40	48,49,50	95-100
gut	9	17,18	26,27,28	34,35,36,37	43-47	85-94
befriedigend	7,8	14,15,16	21-25	28-33	35-42	70-84
ausreichend	5,6	10,11,12,13	15-20	20-27	25-34	50-69
mangelhaft	2,3,4	4-9	6-14	8-19	10-24	20-49
ungenügend	0,1	0,1,2,3	0-5	0-7	0-9	0-19

2.2 Messbare Disziplinen

Die messbare Disziplinen sind:

- 5 Orientierungslauf
- 6 Laufstaffel
- 7 Schwimmstaffel
- 8 Medizinball-Weitwurf

Die Leistungen in den messbaren Disziplinen werden über Stoppuhr oder Maßband ermittelt und anschließend in Punkte umgerechnet. Aufgrund der Leistungen von den Wettkämpfern in der Vergangenheit wurden Berechnungen entwickelt, die eine Vergleichbarkeit mit den Wertungen in den nicht messbaren Disziplinen herstellen. Regelmäßige Kontrollen überprüfen die Vergleichbarkeit der messbaren Disziplinen mit den nicht messbaren Disziplinen. Bei Verschiebungen werden die Berechnungen angepasst.

Für die nachfolgende Berechnungsformel haben die Disziplinen Laufstaffel, Schwimmstaffel und Medizinball-Weitwurf ihre spezifischen Koeffizienten, um die Punktwertung auszurechnen.

Berechnungsformel für die messbaren Disziplinen Laufstaffel, Schwimmstaffel und Medizinball-Weitwurf

Formel:	$y = mx^2 + (zn + b)$
Koeffizienten:	y: Leistung (Sek. bzw. Mtr.) m: Steigung x: Punkte z: Anzahl der weiblichen TN n: Bonus pro weibliche TN b: Verschiebung

Hinweis: Um die 0,05 Punkte-Schritte zu berechnen, muss die berechnete Punktzahl mit 20 multipliziert und anschließend das ganzzahlige Produkt durch 20 geteilt werden.

Für die nicht EDV-gestützte Auswertung der messbaren Disziplinen Laufstaffel, Schwimmstaffel und Medizinball-Weitwurf stellt das Team TGM/TGW im 2. Teil der Arbeitshilfe TGM/TGW ausgerechnete Wertungstabellen zur Verfügung. Bei der Verwendung dieser Wertungstabellen sind die dort angegebenen Handhabungshinweise zu beachten. Der 2. Teil der Arbeitshilfe TGM/TGW ist unter www.tuju.de/tgmtgw herunterladbar.

Verletzung

Tritt bei der Lauf- oder Schwimmstaffel eine Verletzung auf, dann darf die Gruppe die Staffel mit einer Ersatzperson wiederholen.

Tritt beim Medizinball-Weitwurf eine Verletzung auf, dann darf für die verletzte Person eine Ersatzperson werfen.

Tritt beim Orientierungslauf eine Verletzung auf, dann muss die Gruppe mit möglichst vielen Gruppenmitgliedern den Lauf bis zum Ende absolvieren und die verletzte Person wird von mindestens einem der anderen Gruppenmitgliedern so schnell wie möglich zum Start/Ziel begleitet. Beim Orientierungslauf gibt es keine Wiederholungsmöglichkeit.

2.2.1 Orientierungslauf

In einem Gelände von ca. 1 km² müssen 10 Kontrollposten angelaufen werden. Als Laufkarte dient eine farbige OL-Karte nach IOF-Norm (kopiert oder gedruckt). Der OL kann auch als Stadt-OL durchgeführt werden.

Jedes startende Gruppenmitglied erhält eine Laufkarte mit den eingetragenen Kontrollposten. Jeder angelaufene Posten wird mit einer Zange auf der Laufkarte in dem dafür vorgesehenen Feld gestempelt (Posten 1 in Feld 1, usw.). Bei einer elektronischen Posten- und Zeiterfassung muss sich jedes Gruppenmitglied mit dem Chip an den Posten registrieren.

Maximal 5 Minuten vor dem Start erhalten nur die Läufer Einblick in die Laufkarte (ohne eingezeichneten Kontrollposten).

Der Start erfolgt gemeinsam. Die Laufzeit beginnt mit der Übergabe der Laufkarten bzw. mit dem Chippen des Startpostens. Die Gruppe kann dann - je nach Tempo - geschlossen, in kleineren Gruppen oder einzeln die Posten in beliebiger Reihenfolge anlaufen. Während des Laufes ist es verboten, die Laufkarten, die SI-Chip bzw. die Kontrollkarten zwischen den startenden Gruppenmitgliedern zu tauschen. Jedes startende Gruppenmitglied muss jeden Kontrollposten selbst stempeln bzw. registrieren. Unmittelbar nach dem Zieleinlauf ist die Laufkarte und ggf. der SI-Chip bzw. die Kontrollkarte dem Kampfgericht auszuhändigen.

Der Startabstand soll mindestens 5 Minuten betragen, zwischen 2 Gruppen des gleichen Vereins mindestens 15 Minuten.

Als technische Hilfsmittel sind nur analoge OL-Kompass und Armbanduhren zugelassen. GPS-fähige und internetfähige Geräte, Mobiltelefone und sonstige technische Hilfsmittel sind verboten. Der Einsatz verbotener Hilfsmittel gilt als unsportliches Verhalten und führt zur Disqualifikation (siehe 1.3.4).

Laufzeit für 10 Punkte:	für Mädchen/Frauen für Jungen/Männer	35 Minuten 30 Minuten
Anzahl der Gruppenmitglieder:	mindestens 8 und höchstens 12 Personen bei TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs mindestens 6 und höchstens 12 Personen bei TGM-Senioren mindestens 6 und höchstens 10 Personen bei TGW-Jugend und TGW-Erwachsene	
Wertung:	Jeder angelaufene Posten wird mit einem Punkt bewertet.	
Maximalpunktzahl:	10 Punkte	

Punktabzüge		Abzug
pro Wettkämpfer/in:	<ul style="list-style-type: none"> jeder nicht selbst angelaufene Posten jede angefangene Minute Zeitüberschreitung 	je 1,0 Pkt. je 0,1 Pkt.
pro Gruppe:	<ul style="list-style-type: none"> bei Hilfeleistung jeglicher Art von außen (z. B. Betreuer/innen und Nichtwettkämpfer/innen im Wald) pro nicht angetretene/r Wettkämpfer/in 	1,0 Pkt. vom Endwert je 1,0 Pkt.
Punktgutschriften		Gutschrift
pro Wettkämpfer/in:	<ul style="list-style-type: none"> für jede vollendete Minute Zeitunterschreitung erhält der/die Wettkämpfer/in 	je 0,1 Pkt.

Nach dem Zieleinlauf der letzten Gruppe sind die Ergebnisse aller Gruppen am Wettkampfbüro zu veröffentlichen.

Für regionale Veranstaltungen empfehlen wir:

- Die Karte kann auch in schwarz-weiß, in einem anderen Maßstab und auch eine überarbeitete topographische Karte sein. Kartenskizzen sind nicht zu empfehlen.

2.2.2 Laufstaffel 8 x 75 m oder 6 x 75 m

Die Laufstaffel wird je nach örtlichen Gegebenheiten auf Hartplätzen oder Tartan gelaufen. Jedes Gruppenmitglied muss 75 Meter zurücklegen.

Es können die vom Ausrichter bereitgestellten sowie eigene Staffelstäbe benutzt werden. Die Staffelstäbe müssen den Richtlinien des Deutschen Leichtathletik Verbandes entsprechen.

Der Staffelstab muss in jedem Fall außen um die Wechselmarke herumgeführt werden.

Als Startkommando gilt "Auf die Plätze – Fertig – Los" bzw. „Auf die Plätze – Fertig – [Startsignal]“. Das Startsignal kann eine Startpistole oder das Zuschlagen der Starterklappe sein.

Bei einem Fehlstart wird die Staffel abgebrochen und anschließend neu gestartet.

Hilfsmittel, die ein Haften bzw. Kleben des Staffelstabes an der Hand ermöglichen (z. B. Harz, Pech, Zuckerwasser, ...), sind verboten. Der Einsatz verbotener Hilfsmittel gilt als unsportliches Verhalten und führt zur Disqualifikation (siehe 1.3.4).

Anzahl der Gruppenmitglieder:	genau 8 Personen bei TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs genau 6 Personen bei TGM-Senioren, TGW-Jugend und TGW-Erwachsene
Startreihenfolge:	Die Reihenfolge der Gruppenmitglieder innerhalb der Staffel kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist durch die Gruppenleiterin/den Gruppenleiter vor dem Start bekannt zu geben.
Laufstaffeln:	8 x 75 m: TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs 6 x 75 m: TGM-Senioren, TGW-Jugend und TGW-Erwachsene
Maximalpunktzahl:	10 Punkte
Hinweis:	Ein Start mit weniger als 8 bzw. 6 Personen ist nicht erlaubt und führt zu einem Endwert von 0,00 Punkten.
Wertung:	Die Zeitnahme erfolgt auf Zehntelsekunden genau.

Punktabzüge	Abzug
Wechselfehler	je 0,5 Pkt.
Behinderung von TN einer anderen Gruppe, z.B. durch Verlassen der eigenen Laufbahn.	je 0,5 Pkt.
fehlerhafte Stabübergabe bei heruntergefallenem Staffelstab (Nur die beiden an der jeweiligen Stabübergabe beteiligten Gruppenmitglieder dürfen den Stab berühren!)	je 0,5 Pkt.
Hilfen von nicht zur Gruppe gehörenden Personen (z. B. Mitlaufen neben der Laufbahn, Positionierung der Gruppenmitglieder durch Zuruf)	1,0 Pkt. vom Endwert

Die Umrechnung in Punkte berücksichtigt das Mengenverhältnis von weiblichen und männlichen Läufer/innen.

Laufstaffel	Punkte	Zeit in Minuten pro Mengenverhältnis weiblich/männlich								
		0/8(6)	1/7(5)	2/6(4)	3/5(3)	4/4(3)	5/3(1)	6/2(0)	7/1(-)	8/0(-)
8 x 75 m	0 Pkt.	1:41.0	1:42.0	1:43.0	1:44.0	1:45.0	1:46.0	1:47.0	1:48.0	1:49.0
	10 Pkt.	1:16.0	1:17.0	1:18.0	1:19.0	1:20.0	1:21.0	1:22.0	1:23.0	1:24.0
6 x 75 m	0 Pkt.	1:15.75	1:16.75	1:17.75	1:18.75	1:19.75	1:20.75	1:21.75	-	-
	10 Pkt.	0:57.0	0:58.0	0:59.0	1:00.0	1:01.0	1:02.0	1:03.0	-	-

Berechnung des Ergebnisses:

Für die Ermittlung der Punktzahl wird die Berechnungsformel mit den folgenden Koeffizienten verwendet:

Laufstaffel	Koeffizienten		
	Steigung m	Bonus n	Verschiebung b
8 x 75 m	-0,25	1	101
6 x 75 m	-0,19	1	75,75

Für regionale Veranstaltungen empfehlen wir:

Die Laufstaffeln können auch auf Rasenplätzen gelaufen werden.

2.2.3 Schwimmstaffel (Freistil) 8 x 50 m oder 6 x 50 m

Die Schwimmstaffel wird je nach örtlichen Gegebenheiten in einem Hallen- oder Freibad, auf 25-m- oder 50-m-Bahnen geschwommen. Jedes Gruppenmitglied schwimmt 50 m.

Als Startkommando gilt „Auf die Plätze – [Startsignal]“. Das Startsignal kann ein Pfiff oder der Schuss einer Startpistole sein.

Bei einem Fehlstart wird die Staffel abgebrochen und anschließend neu gestartet.

Hilfsmittel, die die Wasserverdrängung verbessern (z. B. Flossen, Paddles, ...), sind verboten. Der Einsatz verbotener Hilfsmittel gilt als unsportliches Verhalten und führt zur Disqualifikation (siehe 1.3.4).

Anzahl der Gruppenmitglieder:	genau 8 Personen bei TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs genau 6 Personen bei TGM-Senioren, TGW-Jugend und TGW-Erwachsene
Startreihenfolge:	Die Reihenfolge der Gruppenmitglieder innerhalb der Staffel kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist durch die Gruppenleiterin/den Gruppenleiter vor dem Start bekannt zu geben.
Schwimmstaffeln:	8 x 50 m: TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs 6 x 50 m: TGM-Senioren, TGW-Jugend und TGW-Erwachsene
Schwimmstil:	Freistil – Ein Wechsel des Schwimmstils ist jederzeit möglich.
Maximalpunktzahl:	10 Punkte
Hinweis:	Ein Start mit weniger als 8 bzw. 6 Personen ist nicht erlaubt und führt zu einem Endwert von 0,00 Punkten.
Wertung:	Die Zeitnahme erfolgt auf Zehntelsekunden genau.

Punktabzüge	Abzug
Wechselfehler	je 0,5 Pkt.
Wendefehler	je 0,5 Pkt.
Verlassen der Bahn (Beim Ausstieg aus dem Wasser dürfen die Bahnen der anderen Gruppen nicht gekreuzt werden!)	je 0,5 Pkt.
Hilfen von nicht zur Gruppe gehörenden Personen (z. B. Mitlaufen am Beckenrand, Positionierung der Gruppenmitglieder durch Zuruf)	1,0 Pkt. vom Endwert

Die Umrechnung in Punkte berücksichtigt das Mengenverhältnis von weiblichen und männlichen Schwimmer/innen.

Schwimmstaffel	Punkte	Zeit in Minuten pro Mengenverhältnis weiblich/männlich								
		0/8(6)	1/7(5)	2/6(4)	3/5(3)	4/4(3)	5/3(1)	6/2(0)	7/1(-)	8/0(-)
8 x 50 m	0 Pkt.	7:36.0	7:39.0	7:42.0	7:45.0	7:48.0	7:51.0	7:54.0	7:57.0	8:00.0
	10 Pkt.	4:03.0	4:06.0	4:09.0	4:12.0	4:15.0	4:18.0	4:21.0	4:24.0	4:27.0
6 x 50 m	0 Pkt.	5:42.0	5:45.0	5:48.0	5:51.0	5:54.0	5:57.0	6:00.0	-	-
	10 Pkt.	3:02.0	3:05.0	3:08.0	3:11.0	3:14.0	3:17.0	3:20.0	-	-

Berechnung des Ergebnisses:

Für die Ermittlung der Punktzahl wird die Berechnungsformel mit den folgenden Koeffizienten verwendet:

Schwimmstaffel	Koeffizienten		
	Steigung m	Bonus n	Verschiebung b
8 x 50 m	-2,13	3	456
6 x 50 m	-1,6	3	342

2.2.4 Medizinball-Weitwurf

Der Medizinball muss beidhändig über den Kopf, vor- oder rückwärts geworfen werden.

Es können die vom Ausrichter bereitgestellten sowie die eigenen Bälle benutzt werden. Eigene Bälle werden am Wettkampfort gewogen!

Hilfsmittel, die ein Haften bzw. Kleben des Medizinballes an den Händen ermöglichen, sind verboten. Der Einsatz verbotener Hilfsmittel gilt als unsportliches Verhalten und führt zur Disqualifikation (siehe 1.3.4).

Anzahl der Gruppenmitglieder:	genau 8 Personen bei TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs genau 6 Personen bei TGM-Senioren, TGW-Jugend und TGW-Erwachsene		
Startreihenfolge:	Die Reihenfolge der Gruppenmitglieder beim Werfen kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist durch die Gruppenleiterin/den Gruppenleiter vor dem Beginn bekannt zu geben.		
Würfe:	8 Würfe: TGM-Jugend, TGM-Erwachsene und TGW-Nachwuchs 6 Würfe: TGM-Senioren, TGW-Jugend und TGW-Erwachsene		
Wettkampfbälle:		Ballgewicht	Balldurchmesser
	Nachwuchs	2000 g.	mindestens 13 cm
	Mädchen/Frauen	2000 g.	mindestens 13 cm
	Jungen/Männer	3000 g.	mindestens 15 cm
	<ul style="list-style-type: none"> Die Toleranz für das Ballgewicht wird nur nach unten begrenzt. Der Ball darf maximal 2% leichter sein. Das Material des Balles ist beliebig. Der Medizinball darf nicht verformbar sein und keine Griffe haben. 		
Maximalpunktzahl:	10 Punkte		
Wertung:	<ul style="list-style-type: none"> Jedes Gruppenmitglied hat zwei Versuche, der weiteste Wurf kommt in die Wertung und wird zur Gesamtweite addiert. Gemessen wird rechtwinklig und zentimetergenau. Beim Betreten des Abwurf balkens von oben, beim Übertreten des Abwurf balkens, bei Hilfeleistung (z. B. Festhalten) oder wenn der Medizinball nicht über den Kopf geworfen wurde, wird der Wurf mit 0,00 m gewertet. Ein Wurf wird gewertet, wenn der Ball über den Kopf geführt wurde. Wenn in einer Halle geworfen wird und ein Gruppenmitglied wirft gegen die Decke, so hat dieses Gruppenmitglied genau einen zusätzlichen dritten Versuch. Tritt ein Gruppenmitglied nicht an, so werden beide Würfe mit 0,00 m gewertet. 		

Punktabzüge	Abzug
Hilfen von nicht zur Gruppe gehörenden Personen (z. B. Positionierung der Gruppenmitglieder durch Zuruf)	1,0 Pkt.

Die Umrechnung in Punkte berücksichtigt das Mengenverhältnis von weiblichen und männlichen Werfer/innen.

Würfe	Punkte	Weite in Metern pro Mengenverhältnis weiblich/männlich								
		0/8(6)	1/7(5)	2/6(4)	3/5(3)	4/4(3)	5/3(1)	6/2(0)	7/1(-)	8/0(-)
8 Würfe	0 Pkt.	50,0	48,0	46,0	44,0	42,0	40,0	38,0	36,0	34,0
	10 Pkt.	120,0	118,0	116,0	114,0	112,0	110,0	108,0	106,0	104,0
6 Würfe	0 Pkt.	37,5	35,5	33,5	31,5	29,5	27,5	25,5	-	-
	10 Pkt.	90,0	88,0	86,0	84,0	82,0	80,0	78,0	-	-

Berechnung des Ergebnisses:

Für die Ermittlung der Punktzahl wird die Berechnungsformel mit den folgenden Koeffizienten verwendet:

Würfe	Koeffizienten		
	Steigung m	Bonus n	Verschiebung b
8 Würfe	0,7	-2,0	50
6 Würfe	0,525	-2,0	37,5

3 Informationen für die Gruppenleiter/innen bei Wettkämpfen auf Bundesebene

1. Nach dem Eintreffen der Gruppe(n) melden sich die Gruppenleiter/innen an der Meldestelle. Dort nehmen sie die Wettkampfunterlagen (Wettkampfkarte(n), Essensmarken, Informationen zur Unterkunft, Besucher-Bändchen etc.) in Empfang und prüfen diese umgehend auf ihre Korrektheit. Sollten Änderungen insbesondere auf der Wettkampfkarte nötig sein, dann müssen diese der Wettkampfleitung mitgeteilt werden. Wettkampfkarten werden neu ausgestellt. Bei der Passkontrolle erhalten alle Gruppenmitglieder ihr Startbändchen.
2. Beim Deutschen Gruppentreffen bekommen die bei der Passkontrolle kontrollierten Gruppenmitglieder ein zusätzliches Kontrollband, sofern sie am Wettkampftag mindestens 16 Jahre alt sind. Damit wird es dem Ausrichter des Deutschen Gruppentreffens erleichtert, beim Ausschank von alkoholischen (Soft-)Getränken das Jugendschutzgesetz einzuhalten.
3. Die Verantwortung für minderjährige Gruppenmitglieder liegt bei den Gruppenleiter/innen. Dies gilt auch für die Einhaltung der Nachtruhe, der Sauberkeit und der Ordnung in den Quartieren sowie beim Verlassen der Quartiere am Abreisetag. Grobe Verstöße gegen diese Pflichten können den sofortigen oder späteren Ausschluss von den Wettkämpfen und dem Deutschen Gruppentreffen bedeuten.
4. Die Gruppenleiter/innen sind verpflichtet, bei ihren Gruppen zu übernachten.
5. Jedes Gruppenmitglied muss sich während des Wettkampfes mit dem Startpass ausweisen können.
6. Wichtig!
Änderungen auf der Wettkampfkarte sind nicht zulässig und können zur Disqualifikation führen.
7. Vor dem Betreten des Wettkampfbereiches einer Disziplin müssen die antretenden Gruppenmitglieder durch ein Kreuz auf der Wettkampfkarte in der Spalte der jeweiligen Disziplin markiert werden. Die Wettkampfkarte wird vor der Absolvierung der Disziplin beim Kampfgericht abgegeben. Nach der Eintragung des Ergebnisses wird die Wettkampfkarte mit zur nächsten Disziplin genommen. Nach der letzten Disziplin verbleibt die Wettkampfkarte beim Kampfgericht und wird von dort ins Wettkampfbüro weitergeleitet.

4 Wichtige Adressen

4.1 Team TGM/TGW

Vorsitzender

Philipp Schneckmann
 Wilmersdorfer Str. 13
 10585 Berlin
 Tel.: (030) 81 40 69 80
 philipp.schneckmann@tuju.de

Mitglied

Stefan Eberlein
 Dr.-G.-Schickedanz-Str. 8A
 90562 Heroldsberg
 Tel.: (0911) 373 02 65
 stefan.eberlein@tuju.de

Mitglied

Eva Gries
 Frauenlobstr. 91A
 55118 Mainz
 Tel.: (0176) 60 82 21 55
 eva.gries@tuju.de

Mitglied

Christiane Hacker
 Leisnerweg 33
 81929 München
 Tel.: (089) 95 72 04 94
 Fax: (089) 95 72 04 95
 christiane.hacker@tuju.de

Mitglied

Jürgen Kellner
 juergen.kellner@tuju.de

Mitglied

Tobias Sauer
 tobias.sauer@tuju.de

Mitglied

Yvette Schneckmann
 Wilmersdorfer Str. 13
 10585 Berlin
 Tel.: (030) 81 10 69 80
 yvette.schneckmann@tuju.de

Mitglied

Andrea Semmelhaack-Leetz
 Lüttwisch 7C
 22523 Hamburg
 Tel.: (0172) 921 32 72
 andrea.semmelhaack-leetz@tuju.de

4.2 Landes(jugend)fachwarte TGM/TGW

Die aktuelle Liste der Ansprechpartner aus den einzelnen Landesverbänden sind auf den Internetseiten des Team TGM/TGW zu finden: www.tuju.de/tgmtgw > Landesverbände