

WTB-Oberliga 2022 Scoresystem

Allgemeines

Die Ligawettkämpfe der WTB-Oberliga 2022 werden nach dem Scoresystem durchgeführt.

Im Scoresystem treten zwei Mannschaften gegeneinander an.

Im Scoresystem treten die Turner der jeweiligen Mannschaften in Mann gegen Mann Duellen gegeneinander an. Die an einem Duell beteiligten Turner treten hintereinander an.

Für jede Mannschaft können bis zu 4 Turner (jeweils ein Turner pro Duell) pro Gerät starten. Verzichtet eine Mannschaft auf den Einsatz eines oder mehrerer Turner an einem Gerät werden diese Übungen mit 0 Punkten bewertet.

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 0,40	=	1 Scorepunkt
von 0,45 bis 1,00	=	2 Scorepunkte
von 1,05 bis 2,00	=	3 Scorepunkte
von 2,05 bis 3,00	=	4 Scorepunkte
ab 3,05	=	5 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.

Während eines Duells werden die Wertungen der Turner unter Verschluss gehalten. Erst nach Veröffentlichung der jeweiligen Scorepunkte werden die Wertungen nach LK1 der am Duell beteiligten Turner veröffentlicht.

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 das Geräteergebnis des jeweiligen Gerätes als Unentschieden gewertet.

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.

Wettkampfablauf

Wettkämpfe nach dem Scoresystem werden in der olympischen Reihenfolge (Boden, Pauschenpferd, Ringe, Sprung, Barren, Reck) durchgeführt.

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.

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.

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

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

Bei den Wettkämpfen erhalten beide Mannschaften die auch bisher übliche Möglichkeit sich zu folgenden Zeitpunkten einzuturnen:

- 1 Stunde Einturnzeit vor Beginn des Wettkampfes für beide Mannschaften
- 4 Min. Einturnzeit für beide Mannschaften vor jedem Gerät

Abweichende Regelungen aufgrund von nötigem Geräteumbau oder Pause nach 3 Geräten können in Absprache mit der Gastmannschaft getroffen werden.