

## Das Scoresystem

In jeder Mannschaft turnen vier Turner pro Gerät. Welche Mannschaft am ersten Gerät (Boden) beginnt, wird ausgelost. Die Mannschaft, die mit am jeweiligen Gerät beginnt, ist die «herausfordernde Mannschaft» (M1). Der Trainer von M1 benennt den Startturner für sein Team. Als Herausforderer hat er nur einen kleinen taktischen Spielraum. Der Herausforderer beginnt am ersten Gerät zunächst zweimal hintereinander und darf danach zweimal reagieren. Am jeweils nächsten Gerät ändert sich diese Reihenfolge.

Wenn der Turner der M1 seine Übung beendet hat, wertet das Kampfgericht nach den Wertungsvorschriften des aktuellen Code de Pointage die Übung. Der Oberkampfrichter errechnet den Endwert, dieser bleibt jedoch vorerst geheim.

Währenddessen entscheidet der Trainer der M2, welcher seiner Turner er dagegensetzt. Nach Beendigung der Übung des Turners der M2 wird dessen Übung ebenfalls bewertet. Es ergeben sich zwei Wertungen, die meist im Zehntelbereich differieren. Diese Differenz wird errechnet und anhand folgender Tabelle in Punkte umgewandelt, die sogenannten «Scorepunkte».

Differenz der Wertungspunkte	ergibt	Anzahl	Scorepunkte
0,00 bis 0,10	→	<b>0</b>	Scorepunkte
0,15 bis 0,25	→	<b>1</b>	Scorepunkte
0,30 bis 0,50	→	<b>2</b>	Scorepunkte
0,55 bis 1,00	→	<b>3</b>	Scorepunkte
1,05 bis 2,00	→	<b>4</b>	Scorepunkte
2,05 bis 6,00	→	<b>5</b>	Scorepunkte
Ab 6,05	→	<b>10</b>	Scorepunkte

Je größer die Differenz zwischen den beiden Wertungen ist, je mehr Scorepunkte werden dem Sieger des Duells gutgeschrieben. Die maximale Summe der zu erreichenden Scorepunkte beläuft sich auf zehn.

Eine spezielle, ansteigende Gewichtung innerhalb der Scorepunkte soll verhindern, dass der Trainer der M2 nach einer hervorragenden Übung des Turners der M1 einen schwachen Turner dagegensetzt und umgekehrt. Zwei mittlere Siege sollen in der Wertung mehr wert sein, als ein Kantersieg.

Auf dem Scoreboard werden die erzielten Scorepunkte jeder Mannschaft addiert. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Scorepunkten. Bei Punktgleichstand werden weitere Parameter hinzugezogen, die wett-kampfscheidend sind.