



www.c-v-d.info

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD/ AFVD Cheer/ Dance 2022 / 2023

# WETTKAMPFRICHTLINIEN

**ALLGEMEINES** 

ALTERSGRUPPEN, ALTERSBEGRENZUNGEN UND TEAMGRÖSSEN

**KATEGORIEN** 

DAS PROGRAMM

KLEIDUNG, EQUIPMENT, DRESS CODE ETC.

**CHEER KATEGORIEN** 

**GROUP STUNT KATEGORIEN** 

PARTNER STUNT KATEGORIEN

CHEERDANCE KATEGORIEN

POM DANCE KATEGORIEN

**URBAN CHEER KATEGORIEN** 

DOUBLEDANCE KATEGORIEN

#### 1. SICHERHEITSRICHTLINIEN

**ALLGEMEINES** 

**DEFINITIONEN** 

HÖHENBEGRENZUNGEN, EBENEN und LEVEL

HÖHENBEGRENZUNGEN

**SPOTTERREGELUNG** 

SICHERHEITSRICHTLINIEN PEEWEES

SICHERHEITSRICHTLINIEN JUNIORS

SICHERHEITSRICHTLINIEN SENIORS

SICHERHEITSRICHTLINIEN MASTERS

SICHERHEITSRICHTLINIEN DANCE

#### 2. STRAFEN

**ALLGEMEINES** 

WETTKAMPFSTRAFEN

#### 1. WETTKAMPFRICHTLINIEN

In diesem Kapitel werden alle wichtigen Punkte bezüglich des Wettkampfes und der Vorgaben für die Programme aufgeführt.

#### ALTERSGRUPPEN, ALTERSBEGRENZUNGEN UND TEAMGRÖSSEN

#### PeeWees:

Teilnehmer können 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 Jahre alt sein zum Ende des Kalenderjahres, in welchem der Wettkampf stattfindet.

Teilnehmer dürfen nicht 13 Jahre oder älter sein und nicht jünger als 5 Jahre alt.

#### Juniors:

Teilnehmer können 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 Jahre alt sein zum Ende des Kalenderjahres, in welchem der Wettkampf stattfindet.

Teilnehmer dürfen nicht 18 Jahre oder älter sein und nicht jünger als 9 Jahre alt sein.

#### Seniors:

Teilnehmer müssen mindestens 16 Jahre alt sein zum Ende des Kalenderjahres, in welchem der Wettkampf stattfindet.

Teilnehmer dürfen nicht jünger als 15 Jahre alt sein.

#### Masters:

Teilnehmer müssen mindestens 25 Jahre alt sein zum Ende des Kalenderjahres, in welchem der Wettkampf stattfindet.

Teilnehmer dürfen nicht jünger als 24 Jahre alt sein.

KATEGORIE	ALTER VON	ALTER BIS	Personen MIND.	Personen MAX.
PeeWee Group Stunt	6	12	5	5
PeeWee Cheer	6	12	8	25
PeeWee Dance	6	12	5	25
PeeWee Double Dance	6	12	2	2
Junior GS All Female/Mixed	10	17	4 + 1 E/5	5
Junior PS	10	17	2	2
Junior Cheer All Female/Mixed	10	17	8	25
Junior Dance	10	17	5	25
Junior Double Dance	10	17	2	2
Senior GS All Female/Mixed	16	N/A	4 + 1 E/5	5
Senior PS	16	N/A	2	2
Senior Cheer All Female/Mixed	16	N/A	8	25
Senior Dance	16	N/A	5	25
Senior Double	16	N/A	2	2
Masters GS All Female/Mixed	25	N/A	4 + 1 E/5	5
Masters Cheer All Female/Mixed	25	N/A	8	25
Masters Pom Dance / Urban Cheer	25	N/A	5	25
Masters Double Dance	25	N/A	2	2

In den Groupstunt Kategorien muss min. 1 Ersatzperson gemeldet werden, wenn nur 4 Aktive antreten.

Im Falle einer Qualifikation für die DM, EM oder WM sind die Kategorien Double Dance, Partnerstunt und Groupstunt personengebunden.

#### **KATEGORIEN**

Teams dürfen nur in den Altersklassen und Kategorien auf den Deutschen Meisterschaften starten, mit welchen sie die Qualifikation erreicht haben. Das bedeutet, ein Team, welches sich z.B. in der Kategorie Junior Cheerdance über die Landesmeisterschaft für die Deutsche Meisterschaft qualifiziert hat, kann auf der Deutschen Meisterschaft nicht im Senior Cheerdance antreten.

Teilnehmer können die Altersklasse immer nur in die jeweilig höhere Altersklasse wechseln. Ist der Teilnehmer bereits in einer höheren Altersklasse gestartet, kann dieser nicht wieder in eine niedrigere Altersklasse zurückwechseln. Ausnahme hierzu bildet die Altersklasse Masters. Hier ist parallel die Altersklasse Senior möglich.

Jeder Teilnehmer kann nur einer Altersklasse angehören, darf jedoch in beiden Oberkategorien Cheer/Dance starten. Ausnahme hierzu bildet die Altersklasse Masters. Es ist zulässig an einem Wettkampftag sowohl in der Altersklasse Masters als auch Seniors zu starten. Ein Doppelstart in einer Kategorie (auch bei unterschiedlichen Altersklassen) ist unzulässig.

Doppelstarts in einer Kategorie sind generell nicht möglich. Von daher ist es bspw. nicht zulässig im Team All Female und Team Mixed bzw. im GS All Female und GS Mixed zu starten. Innerhalb

der Oberkategorie Dance ist max. 1 Doppelstart in verschiedenen Kategorien (z.B. Cheerdance und Pom Dance) möglich sowie ein Start im Doubledance.

KATEGORIE		OBERKATEGORIE	SPORTART
Cheer All Female	Cheer Mixed		
Group Stunt All Female	Group Stunt Mixed	Cheer	
Partner Stunt		011001	Cheerleading
Cheerdance			Cricenteading
Pom Dance		Dance	
Urban Cheer			
Double Dance (Cheerdance, Pom Dance, Urban Dance)			

#### **PeeWee Cheer**

Im PeeWee Bereich ist das Geschlecht unerheblich. Es gibt keine Unterscheidung hinsichtlich All Female und Mixed.

#### Junior/Senior/Masters Cheer All Female

Ein Team mit ausschließlich weiblichen Teilnehmern gilt als All Female Team.

#### Junior/Senior/Masters Cheer Mixed

Ein Team mit Teilnehmern beider Geschlechter gilt als Mixed Team.

#### **PeeWee Group Stunt**

Ein Team aus 5 Teilnehmern gilt als PeeWee Group Stunt.

#### **Junior/Senior/Masters Group Stunt All Female**

Ein Team mit 4<sup>1</sup>-5 weiblichen Teilnehmern gilt als Group Stunt All Female.

#### **Junior/Senior/Masters Group Stunt Mixed**

Ein Team mit 4<sup>2</sup>-5 Teilnehmern beider Geschlechter gilt als Group Stunt Mixed.

#### **Junior/Senior Partner Stunt Mixed**

Ein Junior/Senior Partner Stunt besteht aus einem männlichen und einem weiblichen Teilnehmer.

#### **Junior/Senior Partner Stunt All Female**

Ein Junior/Senior Partner Stunt All Female besteht aus zwei weiblichen Teilnehmerinnen.

#### **Junior/Senior Partner Stunt All Male**

Ein Junior/Senior Partner Stunt All Male besteht aus zwei männlichen Teilnehmern.

#### **Oberkategorie Dance**

Das Geschlecht ist unerheblich. Es gibt keine Unterscheidung hinsichtlich All Female und Mixed.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Bei Meldung von 4 Teilnehmern ist die Anmeldung einer Ersatzperson verpflichtend.

#### DAS PROGRAMM

#### Wettkampffläche

Das absichtliche Verlassen der Wettkampffläche (markiert 12m x 12m) während des Programms durch die Aktiven wird bestraft (siehe Strafenkatalog). Die Kennzeichnung der Mitte sowie die Begrenzung der Fläche ist durch den Veranstalter zu gewährleisten.

#### Vorbereitungszeit (Set up time)

Ein Team hat maximal 20 Sekunden Zeit für die Formierung und das Bereitlegen von Hilfsmitteln auf der Wettkampffläche (Aktive, Trainer, Spotter).

Die Zeitnahme der **Set up time** beginnt, wenn die erste Person die Wettkampffläche betritt und wird gestoppt, wenn das gesamte Team (Aktive) zum Stillstand kommt. Verzögerungen bis zum Musikstart werden außer Acht gelassen, wenn offensichtlich ein technisches Problem vorliegt. (Verstoß, siehe Strafen)

#### **Beginn des Programms**

Das Programm kann mit einem Kommando und/oder Musik beginnen. Das Programm muss innerhalb der Wettkampffläche beginnen und alle Teilnehmer müssen mindestens einen Fuß am Boden haben. Alle Teilnehmer müssen zum vollständigen Stillstand gekommen sein, bevor das Programm beginnen kann. (Verstoß, siehe Strafen)

#### Programmdauer

KATEGORIE	SET UP	PROGRAMM-	PROGRAMM-	LEAVING
	TIME	DAUER MIND.	DAUER MAX.	TIME
Cheer	0:20 Min.	2:15 Min.	2:30 Min.	0:20 Min.
Dance	0:20 Min.	2:15 Min.	2:30 Min.	0:20 Min.
Group Stunt	0:20 Min.	1:00 Min.	1:10 Min.	0:20 Min.
Partner Stunt / Double Dance	0:20 Min.	1:00 Min.	1:10 Min.	0:20 Min.

Die Zeitnahme des Programms (Routine) beginnt mit dem ersten Ton der Musik, dem ersten hörbaren Kommando oder der ersten Bewegung (Zeichen) und endet mit dem Ende des Cheer/Chants, dem letzten Ton der Musik und wenn alle Teammitglieder zum völligen Stillstand gekommen sind. (Verstoß, siehe Strafen)

#### **Programmende (Leaving time)**

Die Teilnehmer (Aktive, Trainer, Spotter) haben nach Beendigung des Programms 20 Sekunden Zeit die Wettkampffläche zu verlassen bzw. Equipment von der Wettkampffläche wegzuräumen. (Verstoß, siehe Strafen)

#### **Ende des Programms**

Das Programm endet mit dem Ende des Cheer/Chants, dem letzten Ton der Musik und wenn alle Teammitglieder zum völligen Stillstand gekommen sind. (Verstoß, siehe Strafen)

#### **Programmabbruch**

Ein Programmabbruch, welcher auf eine <u>Verletzung</u> zurückzuführen ist, muss unverzüglich mitgeteilt werden und kann ausschließlich durch den auf der namentlichen Meldeliste genannten lizensierten Trainer oder des zuständigen Hauptjurors erfolgen.

Nach Rücksprache zwischen dem gemeldeten Trainer und Hauptjurors, kann das Team zu einem späteren Zeitpunkt erneut starten. Die Wertung bis zum verletzungsbedingten Abbruch bleibt 31.08.2022 REGELN & REGELHANDBUCH

Seite 6 von 25

bestehen, im erneuten Auftritt wird ab dem Zeitpunkt des Abbruchs bis zum Ende des Programms weitergewertet.

Entscheidet sich das betreffende Team, nicht erneut zu starten, wird es keine abschließende Wertung/ Punktvergabe also keine Ehrung geben.

Sollte ein Neustart erfolgen, kann ein Ersatzcheerleader für die ausgefallene Person eingesetzt werden, sofern dieser den Passcheck als Ersatzperson durchlaufen hat.

#### Musik

Die präsentierten Programme müssen familienfreundlich sein. Dazu müssen eine passende Musik und Choreografie verwendet werden. Teams, die auffällig zweideutige, vulgäre, rassistische oder geschmacklose Bewegungen, Worte und/oder Musik benutzen, werden mit Punktabzug bis hin zur Disqualifikation bestraft werden.

Jedes Team muss die Musik zweifach auf Tonträgern mitbringen, welche mit der Startnummer, dem Namen des Teams, dem Verein, sowie der Kategorie und Altersklasse beschriftet/bezeichnet sind. Ein Verantwortlicher von jedem Team muss zwei Auftritte vor dem geplanten eigenen Auftritt an der Musikanlage bereitstehen. Der Ersatztonträger muss mitgebracht werden. Der Verantwortliche, ist selbst dafür verantwortlich Start und Pause, sowie Stopp, wie für den Ablauf des Programms nötig, zu drücken oder das entsprechende Kommando dafür zu geben. Der Verantwortliche muss während der Dauer des Auftritts bei der Musik bleiben und muss den Tonträger mitnehmen, wenn das Programm beendet ist und das Team die Wettkampffläche verlässt.

Sollte es <u>technische</u> Probleme geben, hat **ausschließlich** der Hauptjuror mit dem Musikverantwortlichen und/oder DJ Rücksprache über die Art des Problems zu halten und entscheidet dann, ob das Team noch einmal starten darf.

Sollten die Probleme auf den Tonträger oder einen Bedienfehler der Teamverantwortlichen zurückzuführen sein, muss das Team seinen Auftritt ohne Musik zu Ende bringen oder es wird andernfalls nicht mehr bewertet.

#### KLEIDUNG, EQUIPMENT, DRESSCODE ETC.

Verstöße gegen die nachfolgenden Regelungen siehe Strafenkatalog.

Alle nachfolgenden Regelungen gelten auch für externe Spotter.

#### **Erlaubtes Equipment Cheer**

Erlaubtes Equipment sind Schilder, Flaggen, Fahnen, Banner, Poms, Megaphone (nicht strombetrieben), Bust Out's und Break Through Signs.

#### **Erlaubtes Equipment Dance**

Erlaubtes Equipment: Poms.

Sollten hier Hüte/Handschuhe o.ä. genutzt werden, muss sichergestellt sein, dass diese während des gesamten Programms auf-/anbehalten werden, damit diese nicht als Hilfsmittel, sondern als Uniformteil gelten.

#### **Dresscode Cheer/Dance**

Uniformen und Kostüme müssen für Cheerleading und Dance angemessen sein. Alle **Aktiven** müssen, geeignete Kleidung, wie Uniformen/Kostüme o.ä. tragen. Unterwäsche darf nicht

absichtlich sichtbar sein. Es dürfen keine Uniform-/Kostümteile an- und/oder ausgezogen oder weggeworfen werden.

<u>PeeWee- und Juniorkategorien:</u> Absichtlich bauchfreie Kleidung, Uniformen und Kostüme sowie Hot Pants sind verboten. Das Oberteil muss mit dem Bund des Unterteils abschließen, wenn der Teilnehmer die Arme am Körper hat. Das Unterteil (wie Rock/Pants) hat deutlich unterhalb des Gesäßes zu enden (mind. 3 cm unterhalb).

#### Haare

Alle aktiven Teilnehmer, egal welchen Geschlechts, mit einer Haarlänge ab Schulterlänge, müssen diese aus dem Gesicht binden, um eine sichere Präsentation zu gewährleisten.

Ausnahme Dance: Hier sind offene Haare erlaubt.

#### Schmuck

Es darf **kein** Schmuck getragen werden, sprich Schmuckstücke am oder/und im Körper, insb. Piercings und Implantate. Tunnel müssen entfernt und zusätzlich abgeklebt werden.

#### **Medizinische Hilfen**

Gips(-Schienen), Bandagen mit festen Schienen o.ä. dürfen während des Programms nicht getragen werden. Brillen, Tape sowie flexible Sportbandage sind zwar medizinische Hilfsmittel, unterliegen aber nicht der Genehmigungspflicht. Anderweitige benötigte medizinische Hilfsmittel sind grundsätzlich spätestens 14 Tage vor dem Wettkampf per Attest bei dem Hauptjuror des Tages per E-Mail einzureichen (es zählt das Eingangsdatum der E-Mail). Die Entscheidung auf Zulassung erfolgt seitens des Hauptjurors schriftlich.

#### **Schuhwerk Cheer**

Alle Teilnehmer haben während des Auftritts feste Sportschuhe mit nicht färbender Sohle zu tragen.

#### **Schuhwerk Dance**

Alle Teilnehmer **müssen** während des Auftritts Schuhe tragen. Jazz Schuhe, Ballett Schuhe, Dance Schuhe und Textilschuhe sind in den Dance Kategorien erlaubt. Nicht erlaubt sind High Heels, Stiefel sowie Schuhwerk, welches die Wettkampffläche beschädigen kann.

#### **CHEER KATEGORIEN**

(PeeWee, Junior All Female, Junior Mixed, Senior All Female, Senior Mixed, Masters All Female, Masters Mixed)

Teampflichtelemente	Pflichtelemente
1 Cheer oder Chant	1 Tumbling Element
1 Tanz	1 Stunt & 1 Basket
1 Cheersprung	1 Pyramide

Alle Teampflichtelemente müssen von allen Teilnehmern zur selben Zeit oder in einer Wellenabfolge (Ripple) ausgeführt werden und im Programm enthalten sein.

Alle Pflichtelemente müssen im Programm enthalten sein Cheer und Chant dürfen nicht mit Musik unterlegt werden.

#### GROUP STUNT/PARTNERSTUNT KATEGORIEN

Erlaubt sind alle Stunts und Pyramiden, die für die entsprechende Alterskategorie freigegeben sind und den Regeln entsprechen.

#### Verboten

Alle Hilfsmittel, Cheers, Chants, Dancemoves und Tumbling, welches nicht als Aufgang/Abgang/Transition genutzt wird.

#### **DANCE KATEGORIEN**

#### **CHEERDANCE**

Cheerdance beinhaltet eine Kombination aus verschiedenen Tanztechniken und Stilrichtungen (z. B. Ballett, Jazz, Modern, HipHop etc.)

Neben dem klassischen Motion Dance muss eine andere Stilrichtung in der Routine enthalten sein. Die Pflichtelemente müssen tänzerisch dargeboten und die Poms optisch originell und effektvoll in das dargebotene Programm integriert werden.

#### **Allgemein**

Alle Pflichtelemente müssen von allen Teilnehmern zur selben Zeit oder in einer Wellenabfolge (Ripple) ausgeführt werden.

Es muss ein Motion Dance enthalten sein und es müssen 2 Poms je aktiven Teilnehmer eingesetzt werden. Für männliche Cheerdancer sind Poms nicht verpflichtend.

#### Verboten

Cheers, Chants, Stunts, Pyramiden, Akrobatik, Tumbling aus der Kategorie Cheer und nichterlaubtes Equipment.

#### **Pflichtelemente PeeWee**

- 1 einfache Drehung auf einem Bein (Pirouette),
- 1 High Kick
- 1 Spagat,
- 1 Cheersprung,
- 1 Jeté

#### **Pflichtelemente Junior**

- 1 doppelte Drehung auf einem Bein (Pirouette),
- 1 Spagat,
- 1 Jeté,
- 2 Cheersprünge,
- 2 High Kicks

#### **Pflichtelemente Senior**

- 1 doppelte Drehung auf einem Bein (Pirouette),
- 1 Spagat,
- 2 Jetés,
- 2 Cheersprünge,
- 2 High Kicks

#### **POM DANCE**

#### **Allgemein**

Das Programm ist tänzerisch frei gestaltbar, welches unterhaltend und kreativ gestaltet sein soll. Die Routine erfordert technische Tanzfähigkeiten. Die Pflichtelemente müssen tänzerisch dargeboten und die Poms optisch originell und effektvoll in das dargebotene Programm integriert werden.

Alle Pflichtelemente müssen von allen Teilnehmern zur selben Zeit oder in einer Wellenabfolge (Ripple) ausgeführt werden. Poms müssen das ganze Programm über genutzt werden (optional für Männer).

#### Verboten

Cheers, Chants, Stunts, Pyramiden, Tumbling und Akrobatik aus der Kategorie Cheer, Hilfsmittel

#### **Pflichtelemente**

Ausdruck & Kreativität 1 Cheersprung Motions Poms

#### **Erlaubt**

**Assisted Jumps** 

#### **URBAN CHEER**

#### **Allgemein**

Das Programm soll eine Vielzahl von Urban Dance Moves und einen Cheer, Chant oder Rap (Vocal) enthalten. Die Routine sollte einen "Wow Factor" haben und kann gewichts- tragende/verlagernde Elemente enthalten, die in der Bewegung flüssig und kontinuierlich sind.

Alle Pflichtelemente müssen von allen Teilnehmern zur selben Zeit oder in einer Wellenabfolge (Ripple) ausgeführt werden. Poms müssen genutzt werden (optional für Männer).

#### Verboten

Stunts, Pyramiden

#### **Pflichtelemente**

Urban Style Moves (Peewee) Urban Style (Junior/Senior) Cheer, Chant oder Rap 1 Cheersprung Motions Poms

#### **DOUBLEDANCE KATEGORIEN**

#### Allgemein

Unterschieden wird in die Kategorien:

Cheerdance Double, Pom Dance Double, Urban Cheer Double; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben (bis auf Teilnehmerzahl und Programmdauer).

#### DANCE Überblick Minimale Anforderungen

PeeWees   Juniors   Seniors   Masters
---------------------------------------

	2:15-2:30 Minuten	2:15-2:30 Minuten	2:15-2:30 Minuten	2:15-2:30 Minuten
Cheer	1 einfache Drehung auf	1 doppelte Drehung auf	1 doppelte Drehung auf	
Dance	einem Bein (Pirouette),	einem Bein (Pirouette),	einem Bein (Pirouette),	
	1 Spagat,	1 Spagat,	1 Spagat,	
	1 Jeté,	1 Jeté,	2 Jetés,	
	1 Cheersprung,	2 Cheersprünge,	2 Cheersprünge,	
	1 High Kick,	2 High Kicks	2 High Kicks	
	Poms	Poms	Poms	
	weitere Stilrichtung	weitere Stilrichtung	weitere Stilrichtung	
		9		
	Verboten	Verboten	Verboten	
	Cheers, Chants, Stunts,	Cheers, Chants, Stunts,	Cheers, Chants, Stunts,	
	Pyramiden, Akrobatik,	Pyramiden, Akrobatik,	Pyramiden, Akrobatik,	
	Tumbling aus der	Tumbling aus der	Tumbling aus der	
	Kategorie Cheer und	Kategorie Cheer und	Kategorie Cheer und	
	nichterlaubtes	nichterlaubtes	nichterlaubtes	
	Equipment.	Equipment.	Equipment.	
Cheer	Doubles 1:00-1:10	Doubles 1:00-1:10	Doubles 1:00-1:10	
Dance	Minuten	Minuten	Minuten	
	2 Teilnehmer; hier	2 Teilnehmer; hier	2 Teilnehmer; hier	
	gelten die Regelungen	gelten die Regelungen	gelten die Regelungen	
	wie in den Kategorien	wie in den Kategorien	wie in den Kategorien	
	angegeben	angegeben	angegeben	
Pom	Ausdruck/Kreativität	Ausdruck/Kreativität	Ausdruck/Kreativität	Ausdruck/Kreativität
Dance	1 Cheersprung	1 Cheersprung	1 Cheersprung	1 Cheersprung
	Motions	Motions	Motions	Motions
	Poms	Poms	Poms	Poms
	Marila atau	Maula atau	Manhatan	Maribatan
	Verboten	Verboten	Verboten	Verboten
	Stunts, Pyramiden,	Stunts, Pyramiden,	Stunts, Pyramiden,	Stunts, Pyramiden,
	Tumbling und	Tumbling und	Tumbling und	Tumbling und
	nichterlaubtes	nichterlaubtes	nichterlaubtes	nichterlaubtes
Pom	Equipment.  Doubles 1:00-1:10	Equipment. Doubles 1:00-1:10	Equipment.  Doubles 1:00-1:10	Equipment.  Doubles 1:00-1:10
Dance	Minuten	Minuten	Minuten	Minuten
	2 Teilnehmer; hier	2 Teilnehmer; hier	2 Teilnehmer; hier	2 Teilnehmer; hier
	gelten die Regelungen	gelten die Regelungen	gelten die Regelungen	gelten die Regelungen
	wie in den Kategorien	wie in den Kategorien	wie in den Kategorien	wie in den Kategorien
	angegeben	angegeben	angegeben	angegeben
Urban	Urban Style Moves	Urban Style Moves	Urban Style Moves	Urban Style Moves
Cheer	Cheer, Chant oder Rap	Cheer, Chant oder Rap	Cheer, Chant oder Rap	Cheer, Chant oder Rap
	1 Cheersprung	1 Cheersprung	1 Cheersprung	1 Cheersprung
	Motions	Motions	Motions	Motions
	Poms	Poms	Poms	Poms
	Verboten	Verboten	Verboten	Verboten
	Stunts, Pyramiden und	Stunts, Pyramiden und	Stunts, Pyramiden und	Stunts, Pyramiden und
	nichterlaubtes	nichterlaubtes	nichterlaubtes	nichterlaubtes
	Equipment.	Equipment.	Equipment.	Equipment.
Urban	Doubles 1:00-1:10	Doubles 1:00-1:10	Doubles 1:00-1:10	Doubles 1:00-1:10
Cheer	Minuten	Minuten	Minuten	Minuten
	2 Teilnehmer; hier	2 Teilnehmer; hier	2 Teilnehmer; hier	2 Teilnehmer; hier
	gelten die Regelungen	gelten die Regelungen	gelten die Regelungen	gelten die Regelungen
	wie in den Kategorien	wie in den Kategorien angegeben	wie in den Kategorien angegeben	wie in den Kategorien angegeben
	angegeben			

# 2. SICHERHEITSRICHTLINIEN

In diesem Kapitel werden Definitionen sowie alle wichtigen Punkte bezüglich Sicherheit und verbotenen Elementen behandelt.

#### **DEFINITIONEN**

Cheer Einmaliges Ausführen eines beliebig langen Textes und der

dazugehörigen Motions vom gesamten Team. Das Unterlegen mit

Musik ist NICHT erlaubt.

Chant Ein Anfeuerungsruf aus maximal 12 Worten und den dazugehörigen

Motions, welche sich nach der individuellen Vorgabe mindestens 3mal vom Text her wiederholt. Das Unterlegen mit Musik ist NICHT

erlaubt.

**Dance** Bewertet werden Tanzsequenzen, die mindestens 16 Bewegungen

enthalten.

(in Cheerkategorie) Tumbling => 3 Bewegungen (Absprung, Element, Landung)

Jumps => 4 Bewegungen (Schwung holen, Absprung, Element,

Landung)

Stunts Stunts sind freistehende Hebefiguren, bei denen keine Middlelayer

beteiligt sind. Die Flyer haben direkten Kontakt zu ihren Bases.

Basket toss Baskets sind vertikale, freie Würfe, die über den sog. Basket grip

ausgeführt werden. Dabei bilden zwei Bases eine Plattform für den Flyer, indem sie mit den Händen jeweils ihr eigenes Handgelenk und das der anderen Base fassen. Der Flyer wird nach Ausführung eines Elements ausschließlich von den Werfern selbst in einem Cradle

(Beine in Pike Position) gefangen.

**Toss** Ein Stuntelement, welches ausschließlich vertikal ausgeführt wird.

Hier ist der Flyer völlig frei vom Kontakt zu den Bases. Flyer, die getosst werden, landen meist in einem Stunt oder der Toss wird für eine Transition genutzt. Dient der Toss nicht als Aufgang/Abgang in/aus Stunt und/oder Pyramide wird der Flyer von der Werfergruppe selbst gefangen. Nicht zu verwechseln mit dem Abgang Pop off/Pop

up.

**Pyramiden** Pyramiden sind zusammenhängende Stunts, sowie Stunts, bei denen

Middlelayer zum Einsatz kommen. Pyramiden dürfen 3 Ebenen nicht

überschreiten

**Transitions** Eine durchgehende Bewegung von einem Stunt in den anderen.

Höhenbegrenzungen und Ebenen dürfen währenddessen kurzfristig überschritten werden (Ausnahme: Ausführung verbotener Elemente).

Cradle Eine oder mehrere Bases fangen den Flyer in einer Pike Position (der

Beine).

**Prone Catch** Fangen eines Flyers in Bauchlage mit dem Gesicht nach unten.

Toe pitch Aufgangsmethode, bei der ein oder mehrere Bases die Hände als

Plattform benutzen (wie "Räuberleiter"), um den Flyer mit einem Toss

in Position zu bringen.

Toe flip (verboten) Aufgangsmethode, bei der ein oder mehrere Bases die Handflächen

> als Plattform benutzen (wie "Räuberleiter"), um einen Flyer in die Höhe zu werfen, wobei der Flyer eine Querachsenrotation ausführt. Nicht zu verwechseln mit dem erlaubten Aufgang in Stunts und Pyramiden

(Rewind).

Turnerische Elemente, welche auf dem Boden ausgeführt werden und **Boden-Tumbling** 

sich aus Absprung, Element sowie Landung zusammensetzen.

**Tumbling in** Kategorie GS/PS Einzelne Turnerische Elemente, welche als Aufgang, Transition und/oder Abgang verwandt werden, haben entweder im Stunt zu beginnen (Beginn=Abgang aus Stunt, Ausführung Element, Landung

am Boden) oder zu enden (Beginn=Absprung am Boden,

Ausführung Element, Landung direkt im Stunt).

Middlelayer Eine Person, die in direktem Kontakt mit/auf der (Main-)Bases steht

und noch eine weitere Person hält, welche keine Verbindung zu den

Bases hat

**Flyer** Eine Person, die keinen direkten Kontakt zum Boden hat. Sie hat nur

Kontakt zu den Bases bzw. Middlelayern.

Jede Bewegung, bei der das Gewicht des Dancers auf seinen Händen Akrobatik in Dance

> ist (Kategorie Dance verboten) und die Hüfte rotiert/nach oben über den Kopf geht, ohne die Unterstützung von einem oder zwei Füßen.

(Ausnahmen s. Urban Cheer)

Stunten in Dance

Jede Bewegung, bei der das Gewicht des Dancers durch einen anderen Dancer unterstützt wird (ausgenommen tänzerische (verboten)

Hebefiguren).

# HÖHENBEGRENZUNGEN, EBENEN UND LEVEL

Eine Einheit, welche die Anzahl der Ebenen von Personen in einem Stunt/Pyramide ausdrückt.

1. Ebene mindestens 1 Fuß ist am Boden

2. Ebene die Hälfte oder mehr als die Hälfte des Körpergewichts wird durch eine

1. Ebene Person getragen

3. Ebene die Hälfte oder mehr als die Hälfte des Körpergewichts wird durch eine

2. Ebene Person getragen

KATEGORIE	EBENE		HÖHE/KÖRPERLÄNGE (KL)	
PeeWee Cheer	Pyramiden	2	Pyramiden	2 1/2
	Stunts	2	Stunts	2 ½
PeeWee Group Stunt	Stunts	2	Stunts	2 ½
Junior Cheer All Female / Junior	Pyramiden	3	Pyramiden	unter 3
Cheer Mixed	Stunts	2	Stunts	2 1/2
Junior Group Stunt All Female /	Pyramiden	3	Pyramiden	unter 3
Junior Group Stunt Mixed	Stunts	2	Stunts	2 ½
Junior Partner Stunt Mixed Junior Partner Stunt All Female Junior Partner Stunt All Male	Stunts	2	Stunts	2 1/2
Senior Cheer All Female / Senior Cheer Mixed	Pyramiden	3	Pyramiden	unter 3 – Ausnahme Tower / High Chair
	Stunts	2	Stunts	3
Senior Group Stunt All Female /	Pyramiden	3	Pyramiden	unter 3 - Ausnahme Tower /
Senior Group Stunt Mixed	01 1	•	01 1	High Chair
	Stunts	2	Stunts	3
Senior Partner Stunt Mixed Senior Partner Stunt All Female Senior Partner Stunt All Male	Stunts	2	Stunts	3
Masters Cheer All Female /	Pyramiden	2	Pyramiden	2 ½
Masters Cheer Mixed	Stunts	2	Stunts	2 ½
Masters Group Stunt All Female	Pyramiden	2	Pyramiden	2 ½
/ Masters Group Stunt Mixed /	Stunts	2	Stunts	2 ½

# Leveleinteilung (Stunts/Pyramiden)

Level 1 (LV1)	bis zu 2 Körperlängen (KL)
Level 2 (LV2)	2 Körperlängen (KL)
Level 3 (LV3)	2,5 bis 3 Körperlängen (KL)

#### Höhen- und Ebenendefinitionen anhand einiger Beispiele

STUNT/PYRAMIDE	<b>EBENE</b>	
		KÖRPERLÄNGE (KL)
Thigh Stand (Flyer steht auf den Oberschenkeln der Base)	2	1,5
Shoulder Sit (Flyer sitzt auf den Schultern der Base)	2	1,5
Chair Sit (Flyer sitzt auf den ausgestreckten Armen der Base)	2	2
Shoulder Stand (Flyer steht auf den Schultern der Base)	2	2
Elevator (Flyer steht in den Händen der Base, die Füße des	2	2
Flyers sind auf Schulterhöhe der Bases)		
Extension (Flyer steht in den Händen der ausgestreckten Arme	2	2,5
der Bases)		
High Chair Sit (Middle Layer steht in einem Elevator, während	3	2,5
er einen anderen Flyer im Chair Sit hält)		
4-2-1/2-2-1 (zwei Middle Layer stehen in einem Elevator oder	3	2,5 / 2 3/4
Shoulder Stand und halten einen Flyer vor der Hüfte oder der		
Brust => nicht im Elevator)		
Tower	3	3

#### **SPOTTERREGELUNG**

#### **Allgemein**

Es gibt 2 Arten von Spotter (intern/extern). Beide müssen zu jeder Zeit Blickkontakt zu den Flyern haben und sich in ausreichender Nähe zum Eingreifen im Notfall befinden. Der Spotter ist in erster Linie für den Schutz des Kopfes und Schulterbereiches des Flyers zuständig.

**Interne Spotter** sind Teil des aktiven Teams. Ein interner Spotter kann entweder aktiv (Backspott/Scoop) bei der Kontrolle der Pyramide oder des Stunts helfen, trägt aber hierbei nie die Hauptlast als Base oder passiv, sprich ohne den Stunt zu berühren den Flyer absichern.

**Externe Spotter** dürfen mit auf die Wettkampffläche und können diese jederzeit verlassen, sind aber nicht Teil des Teams. Externe Spotter sind nicht in die Routine des Teams eingebaut, dürfen keinerlei Hilfestellung leisten, sind ausschließlich für die Sicherheit der Flyer/Tops verantwortlich.

Für externe Spotter gelten ebenfalls die Regelungen über Haare, Schmuck und medizinische Hilfen (RHB).

Die externen Spotter sind durch einheitliche Sportkleidung (Keine Oberteile mit Kapuzen und/oder Reißverschlüssen), die sich deutlich von der Teamuniform unterscheidet, klar erkennbar zu machen und müssen feste Sportschuhe tragen.

Externe Spotter dürfen aus Sicherheitsgründen Equipment **während** des Programms wegräumen (nicht bereitlegen, nicht geben und nicht abnehmen).

#### **PeeWee Cheer**

Grundsätzlich müssen alle Stunts und Pyramiden von Spottern gesichert werden. Wenn an einem Level 1 Stunt kein Back beteiligt ist, benötigt dieser einen externen Spotter. Für alle Level 2 Stunts ist ein externer Spotter erforderlich. Alle Stunts und/oder Pyramiden im Level 3 sowie Baskets müssen durch zwei externe Spotter gesichert werden

#### **PeeWee Group Stunt**

Jedes PeeWee Group Stunt Team muss zwei externe Spotter mitbringen, welche alle Stunts absichern

#### Junior/Senior/Masters All Female/Mixed Cheer

Alle Stunts und Pyramiden über 2 Körperlängen müssen jeweils einen Spotter haben.

Ausnahme Senior Cheer: Bei supported Partnerstunt (Mann und/oder Frauen-Bases) zählt die Side-Base (Support) als Spotter.

#### Junior/Senior/Masters All Female/Mixed Group Stunt

Jedes Group Stunt Team muss einen externen Spotter mitbringen, welcher alle Stunts und Pyramiden absichert.

#### Junior Partner Mixed/All Female/All Male

Jedes Junior Partner Stunt Team muss einen externen Spotter mitbringen, welcher alle Stunts absichern muss. Dieser Spotter muss aus Sicherheitsgründen bei jedem Cradle mitfangen. Er darf nicht beim Aufbau und Stand der Stunts helfen.

#### Senior Partner Stunt Mixed/All Female/All Male

Jedes Senior Partner Stunt Team muss einen externen Spotter mitbringen, welcher alle Stunts absichern muss. Dieser Spotter muss aus Sicherheitsgründen bei jedem Cradle mitfangen. Er darf nicht beim Aufbau und Stand der Stunts helfen.

#### SICHERHEITSRICHTLINIEN PEEWEE CHEER

#### **Verbote**

- Rückgebeugte Position der Mainbase
- Shoulderstands
- "Hängende Pyramiden", wie z. B. eine Variante des Diamond Heads
- Aufgang über Toe Flips
- Der Einsatz von Middlelayern bei Pyramiden
- Stunten mit weniger als 4 Bases im Level 3
- Stunten mit weniger als 3 Bases im Level 2
- Sämtliche Basket tosse (frei oder gehalten, außer Pencil, Pretty Girl und Spread Eagle)
- Extras in High Liberty sowie Extras in Transitions und bei Auf- und Abgängen der High Liberty.
- Freie Tosse als Transition und/oder Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Gehaltene Querachsendrehung/en sowie die Kombination mit L\u00e4ngsachsendrehung als Aufgang
- Freie Querachsendrehung/en als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Mehr als einfache freie L\u00e4ngsachsendrehungen als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Eine Kombination der freien Querachsen-/Längsachsenrotation als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden

#### Stunts/Pyramiden

- Besondere Auf-/Abgänge und Transitions in und aus allen Stunts (außer: High Liberty) sind erlaubt.
- Extras in High Liberty (Level 3) sind in Pyramiden erlaubt.
- Die Main Base muss mindestens noch einen Fuß am Boden haben.
- Pendelnde Stunts müssen ständigen Kontakt zu den Bases halten.

#### Tosse/Baskets

- Alle Tosse/Baskets müssen von mindestens 3 Personen, welche diese geworfen haben und einem Backspot/Scoop gefangen werden.
- Ein Toss/Basket muss direkt hochgehen, über/unter oder durch Pyramiden und/oder Stunts sind diese verboten.
- Für die Ausführung des Toss/Baskets müssen die Bases mit den Füßen auf dem Boden stehen.
- Es dürfen nur Baskets mit den Elementen Pencil, Pretty Girl und Spread Eagle gezeigt werden.

#### **Dismounts**

- Einfache, gehaltene Querachsendrehungen, einfache gehaltene Längsachsendrehungen oder gehaltene Kombinationen als Abgang sowie als Transition sind erlaubt (außer: High Liberty).
- Alle Cradle müssen mit mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Scoop/Backspot).

Ausnahme PeeWee: 2-beinige extended Stunts und High Liberty 2 ½ KL - hier fängt der Front als vierte Base mit. Anmerkung: Der Front sollte mindestens in der Lage sein, die Base deutlich mindestens zwischen Ellenbogen und Handgelenk zu unterstützen. Fronts, die nur bis zu den

Ellenbogen der Bases gelangen sind nicht ausreichend! Aktives in den Stunt Einwirken, sollte durchgängig von allen Positionen sichergestellt werden können.

#### SICHERHEITSRICHTLINIEN JUNIOR CHEER

#### Verboten

- Rückgebeugte Position der Main Base
- "Hängende Pyramiden", wie z. B. eine Variante des Diamond Heads
- Aufgang über Toe Flips
- Freie Querachsendrehungen als Aufgang und Transition aus Stunts und Pyramiden.
- Mehr als zweifache Längsachsendrehungen als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden.
- Eine Kombination der freien Querachsen-/Längsachsenrotation als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden (auch Arabian!).
- Mehr als eine einfache Querachsendrehung oder zweifache Längsachsendrehung in Baskets sowie mehr als eine Kombination aus einfacher Querachsendrehung und einfacher Längsachsendrehung in Baskets.

#### Stunts/Pyramiden

- Die Main Base muss mindestens noch einen Fuß am Boden haben.
- Pendelnde Stunts müssen ständigen Kontakt zu den Middlelayern und deren Bases halten.

#### Baskets/Tosse

- Alle Baskets oder andere Tosse müssen von mindestens 2 Personen, welche diese geworfen haben und einem Backspot/Scoop gefangen werden.
- Ein Basket toss/Toss muss direkt hochgehen, über/unter oder durch Pyramiden und/oder Stunts sind diese verboten.
- Für die Ausführung eines Baskets müssen die Bases mit den Füßen auf dem Boden stehen.

#### **Dismounts**

- Einfache Querachsendrehungen als Abgang sind erlaubt.
- Alle Cradle müssen mit 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Scoop/Backspot).
  - Ausnahme Junior Partner Stunt: Hier fängt die Base mit einem Spotter.
- <u>2te Ebene Personen:</u> Alle Cradle müssen von mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Backspot/Scoop).
  - Ausnahme Junior Partner Stunt: Hier fängt die Base mit einem Spotter.
- <u>3te Ebene Personen:</u> Alle Cradle müssen von mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Backspot/Scoop).

#### SICHERHEITSRICHTLINIEN SENIORS

#### Verboten

- Rückgebeugte Position der Main Base
- "Hängende Pyramiden", wie z. B. eine Variante des Diamond Heads
- Aufgang über Toe Flips
- Mehr als einfache Querachsendrehungen als Aufgang und Abgang aus Stunts und Pyramiden.
- Mehr als eine doppelte freihändige Querachsendrehung bei Senior Mixed, wenn keine männliche Base daran beteiligt ist bzw. eine einfache freihändige Querachsendrehung bei Senior All Female Cheer in Baskets.
- Eine Kombination von mehr als einer zweifachen Längsachsendrehung mit einer einfachen Querachsendrehung in Baskets.

#### Stunts / Pyramiden

- Die Main Base muss mindestens noch einen Fuß am Boden haben.
- Pendelnde Stunts müssen ständigen Kontakt zu den und deren Bases halten.

#### **Baskets / Tosse**

- Alle Baskets oder andere Tosse müssen von mindestens 2 Personen, welche diese geworfen haben und einem Backspot/Scoop gefangen werden.
- Ein Basket toss/Toss muss direkt hochgehen, über/unter oder durch Pyramiden und/oder Stunts sind diese verboten.
- Für die Ausführung eines Baskets müssen die Bases mit den Füßen auf dem Boden stehen.
- Bei Ausführung einer doppelten freihändigen Querachsendrehung muss mindestens eine männliche Side-/ oder Backbase beteiligt sein.

#### **Dismounts**

- <u>2te Ebene Personen:</u> Alle Cradle müssen von mindestens 2 Personen gefangen werden. Ausnahme Senior Mixed: Hier darf die männliche Base einfache Cradle allein fangen. Ausnahme Senior Partner Stunt: Hier fängt die Base mit einem Spotter
- <u>3te Ebene Personen:</u> Alle Cradle müssen von mindestens 2 Personen gefangen werden. Ausnahme Senior Mixed: Hier darf die männliche Base einfache Cradle alleine fangen.
- Alle Cradle, welche ein Element enthalten, müssen von mindestens 2 Personen gefangen werden.

#### SICHERHEITSRICHTLINIEN MASTERS CHEER

#### Verboten

- Rückgebeugte Position der Main Base
- "Hängende Pyramiden", wie z. B. eine Variante des Diamond Heads
- Aufgang über Toe Flips
- Der Einsatz von Middlelayern bei Pyramiden
- Freie Querachsendrehungen als Aufgang und Transition aus Stunts und Pyramiden
- Mehr als einfache Längsachsendrehungen als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden.
- Eine Kombination der freien Querachsen-/Längsachsenrotation als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden.
- Mehr als eine einfache Querachsendrehung oder zweifache Längsachsendrehung in Baskets. Keine Kombinationen zulässig. (Keine Schrauben, Arabians oder Ähnliches)Stunts/Pyramiden
- Die Main Base muss mindestens noch einen Fuß am Boden haben.
- Pendelnde Stunts müssen ständigen Kontakt zu den Middlelayern und deren Bases halten.

#### Baskets/Tosse

- Alle Baskets oder andere Tosse müssen von mindestens 2 Personen, welche diese geworfen haben und einem Backspot/Scoop gefangen werden.
- Ein Basket toss/Toss muss direkt hochgehen, über/unter oder durch Pyramiden und/oder Stunts sind diese verboten.
- Für die Ausführung eines Baskets müssen die Bases mit den Füßen auf dem Boden stehen.

#### **Dismounts**

- Einfache Querachsendrehungen als Abgang sind erlaubt.
- Alle Cradle müssen mit 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Scoop/Backspot).
- <u>2te Ebene Personen:</u> Alle Cradle müssen von mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Backspot/Scoop).

•

#### SICHERHEITSRICHTLINIEN

#### CHEERDANCE / POM DANCE / URBAN CHEER

#### **Akrobatik**

Jede Bewegung, bei der das Gewicht des Dancers auf seinen Händen ist und die Hüfte rotiert/nach oben über den Kopf geht, ohne die Unterstützung von einem oder zwei Füßen.

#### Verboten

Handstand, Räder oder anderes Tumbling

Ausnahme Urban Cheer: Hier ist sämtliche Akrobatik bedingt erlaubt, wenn es sich um Tumbling Elemente und/oder Urban Cheer Moves handelt.

#### Erlaubt

Vorwärts-/Seitwärts-/Rückwärtsrollen, Rückbeugen, modifizierte Handstände (Hüfte ist kurzfristig vertikal mit den Schultern), Break Dance Moves (z. B. "der Wurm), Nackenstand ("Candle").

#### Stunten

#### Verboten

Stunts aus den Bereichen Cheer, Group Stunt und Partner Stunt ist grundsätzlich verboten. Hebefiguren sind ebenfalls verboten.

#### Erlaubt in der Kategorie Pom Dance Assisted Jumps

#### • Erlaubt in der Kategorie Urban Cheer

Gewichtstragende/verlagernde Elemente, die in der Bewegung flüssig und kontinuierlich sind. Freezes sind erlaubt.

#### 3. STRAFEN

#### Dropabzüge

Die folgende Tabelle gibt Beispiele für Droparten und ihre dazugehörigen Abzüge. Diese Abzüge werden vom Hauptjuror des Tages vorgenommen.

DROPART	ABZUG
Singlebase-PS: Flyerdrop, aber sicher durch Partner	Dropanzahl x 0,5 von
gefangen	Endpunktzahl
Singlebase-PS: Flyer fällt ungebremst auf den Boden,	Dropanzahl x 3,0 von
extrem gefährlicher Drop	Endpunktzahl

DROPART	ABZUG
Flyerdrop, aber sicher durch Team gefangen	Dropanzahl x 1,0 von
	Endpunktzahl
Fast alle Flyer dropen innerhalb einer Sequenz, aber	Sequenzanzahl x 3,0 von
sicher durch Team gefangen	Endpunktzahl
Flyer fällt ungebremst auf den Boden, extrem	Dropanzahl x 5,0 von
gefährlicher Drop	Endpunktzahl

#### Wettkampfstrafen

REGELVERSTOß	STRAFE
Zweideutige, vulgäre, rassistische oder geschmacklose	Disqualifikation
Bewegungen/Worte von Teilnehmern, Vereinsoffiziellen,	
Spottern, Coaches oder Fans	Diamalifikation
Kopiertes Material (ganze Programme) nach Einspruch	Disqualifikation
Präsentieren von Familien ungeeigneten Programmen,	10 Punkte Abzug von
z.B. Darbietung von zweideutigen/r, vulgären/r oder	Endpunktzahl, je nach Schwere bis
geschmacklosen/r Bewegungen/Worten und oder Musik.	hin zur Disqualifikation.
Anstößige Bekleidung	50 Punkte Abzug von Endpunktzahl
	pro Team
An- und/oder ausgezogene oder weggeworfene	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl
Uniformteile (z. B. Hüte, Handschuhe etc.)	pro ausgezogenem Uniformteil
Verstoß gegen die Sicherheitsrichtlinien	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl
	pro Verstoß
Inkompetente Schlechtleistung externer Spotter	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl
	pro Schlechtleistung in den
	Cheerkategorien/5 Punkte Abzug
	von Endpunktzahl pro
	Schlechtleistung in den Groupstunt-
	und Partnerstuntkategorien
Fehlende Spotter im Bereich Pyramiden/Stunts	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl
	pro fehlendem Spotter
Cheerdance: Fehlendes Pflichtelement, fehlender Motion	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl
Dance oder Nichtnutzung der Poms	pro fehlendem Element oder
	fehlendem Einsatz der Poms
Cheerkategorie (Team): Fehlendes Pflichtelement	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl
und/oder Teampflichtelement	pro fehlendem Pflicht- und/oder
·	Teampflichtelement

REGELVERSTOß	STRAFE
Tragen von unerlaubtem Schuhwerk/offenen Haaren	5 Punkte Abzug von
Ausnahme: Kategorie Dance, hier ist das Tragen von offenen	Endpunktzahl pro Person
Haaren erlaubt.	·
Tragen von Schmuck (auch Haargummis, Aktivenbändchen	5 Punkte Abzug von
etc.) durch aktive Cheerleader oder externe Spotter	Endpunktzahl pro Person
Tragen von nicht genehmigten medizinischen Gegenständen	5 Punkte Abzug von
	Endpunktzahl pro Person
Unerlaubter Einsatz von externen Spottern oder Maskottchen	5 Punkte Abzug von
oder Musikunterlegung beim Teampflichtelement Cheer/Chant	Endpunktzahl pro Einsatz, wenn
	externe Spotter oder
	Maskottchen bei Aufbau, Stand
	oder Abbau von
	Pyramiden/Stunts oder bei
	Tumblingelementen helfen oder
	Teampflichtelement Cheer/
	Chant mit Musik unterlegt ist
Überschreitung der Set-up Time / Leaving Time	1 Punkt Abzug von
	Endpunktzahl pro Sekunde
Zeitunterschreitung/Zeitüberschreitung der Programmdauer in	1 Punkt Abzug von
allen Kategorien	Endpunktzahl pro Sekunde
offensichtlich beabsichtigtes Verlassen der markierten	1 Punkt Abzug von
Auftrittsfläche	Endpunktzahl pro Übertritt
Nutzung unerlaubter Hilfsmittel	1 Punkt Abzug von
	Endpunktzahl pro Hilfsmittel
Verlorene Poms in der Kategorie Cheerdance/Pomdance	1 Punkt Abzug von
	Endpunktzahl pro verlorenem
	Pom
Ein Teilnehmer oder ein teilnehmendes Team führt ein in	1 bis 5 Punkte Abzug von
hohem Maße gesundheitsgefährdendes Element aus	Endpunktzahl
Verstoß gegen die Kleiderordnung	1 Punkt Abzug von
	Endpunktzahl pro Person
Wenn nicht alle Teilnehmer zu Beginn des Programms	1 Punkt Abzug von
mindestens einen Fuß am Boden haben	Endpunktzahl pro Person
Bereitlegen/Reichen von Equipment durch andere Personen	1 Punkt Abzug von
als aktive Teilnehmer <b>während</b> der Routine	Endpunktzahl pro Person
Wegräumen von Equipment durch andere Personen als aktive	1 Punkt Abzug von
Teilnehmer und/oder Spotter während der Routine	Endpunktzahl pro Person
Unerlaubtes Bodentumbling in der Kategorie GS/PS	5 Punkte Abzug von
	Endpunktzahl

#### **HINWEISE** zu internationalen Regelwerken:

#### **ALTERSGRUPPEN, ALTERSBEGRENZUNGEN und TEAMGRÖßEN:**

Bei ECA und IFC kann es zu unterschiedlichen Altersbegrenzungen und Teamgrößen kommen.

IFC sieht eine maximale Teamgröße von 20 Personen (PeeWee) und maximal 16 Personen (Junior und Senior) vor.

IFC sieht bei Group Stunt Mixed mindestens zwei männliche Teilnehmer vor.

#### **MEDIZINISCHE HILFEN:**

Bei ECA sind lediglich flexible Brillen sind hier als Hilfsmittel zugelassen.

#### STUNTEN IM DANCE:

Tänzerische Hebefiguren sind im internationalen Regelwerk generell nicht erlaubt. Hier sind die Ausnahmen im ECA-Regelwerk gekennzeichnet.

#### **SPOTTERREGELUNG**

Bei ECA müssen alle erforderliche Spotterpositionen von aktiven Teammitgliedern wahrgenommen werden.

# **Anlage Cheer – 2022 / 2023**



Mitglied im DOSB



www.c-v-d.info

# **A**NLAGE CHEER **2022 / 2023**

# Anlage Cheer - 2022 / 2023

#### INHALT

#### I. CHEERLEADING BEWERTEN

- MOTIONS
- JUMPS
- TUMBLING
- STUNTEXTRAS
- BASKETELEMENTE
- AUFGÄNGE, ABGÄNGE
- EBENEN UND HÖHEN

#### II. BEWERTUNGSKRITERIEN

- BEWERTUNGSBOGEN CHEER
- BEWERTUNGSBOGEN PS UND GS
- KONTROLLBOGEN CHEER
- AUSDRUCK PROGRAMM UND CHEER/CHANT
- MOTIONS
- DANCE
- JUMPS
- TUMBLING
- STUNTS
- PYRAMIDEN
- VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEITEN
- FLUSS DES PROGRAMMS
- SYNCHRONITÄT
- GESAMTEINDRUCK
- PERFEKTION/SICHERHEIT

#### III. UNTERLAGEN UND AUSKÜNFTE

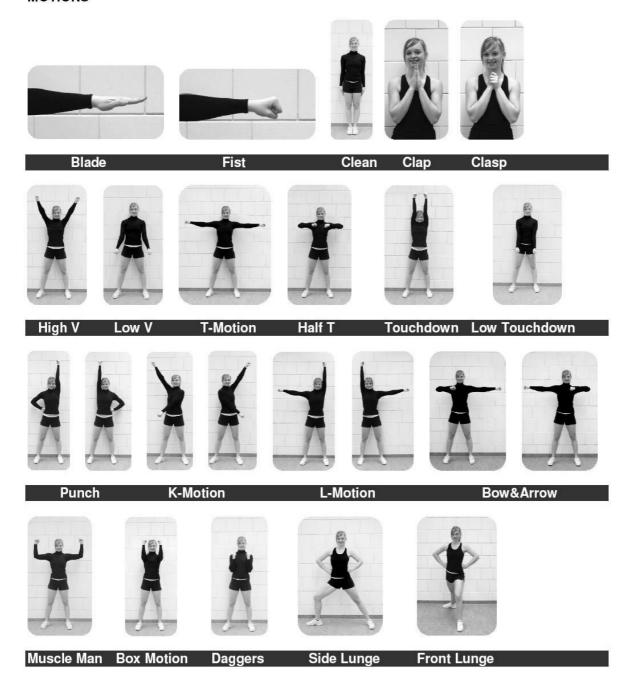
- PROGRAMMABLAUFBOGEN
- AUSHÄNDIGUNG WERTUNGS- UND KONTROLLBOGEN
- AUSKÜNFTE NACH DER MEISTERSCHAFT

# **Anlage Cheer – 2022 / 2023**

# **TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN**

Beispiele:

**MOTIONS** 



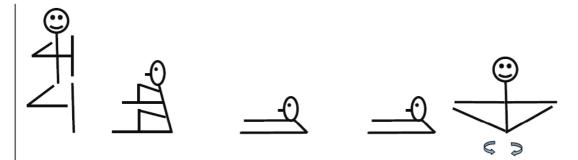
# **Anlage Cheer – 2022 / 2023**

# **TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN**

Beispiele:

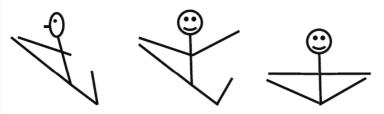
**JUMPS** 

**ELITE LEVEL** 



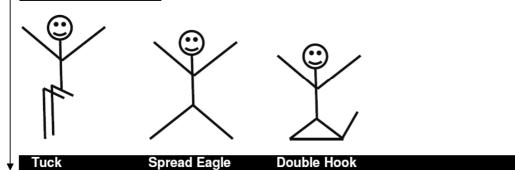
Double Nine Pike Around the World

ADVANCED LEVEL



Front Hurdler Toe Touch

BASIC LEVEL

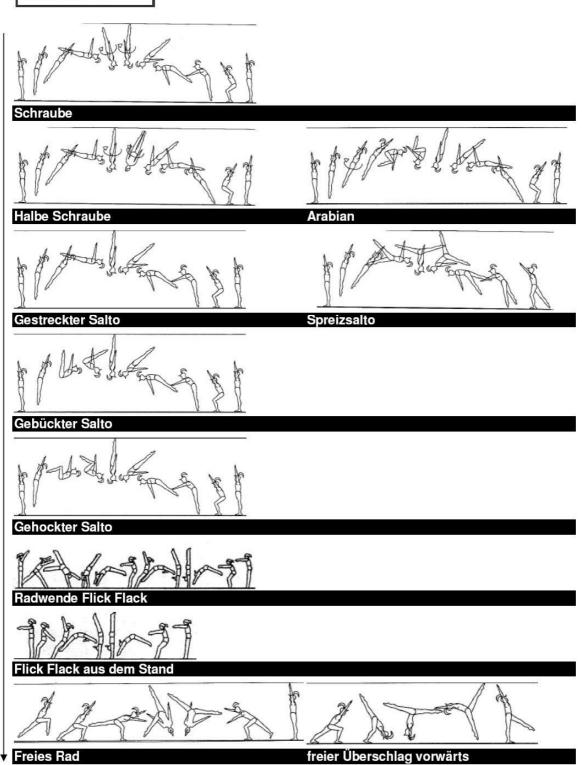


# **TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN**

Beispiele:

**TUMBLING** 

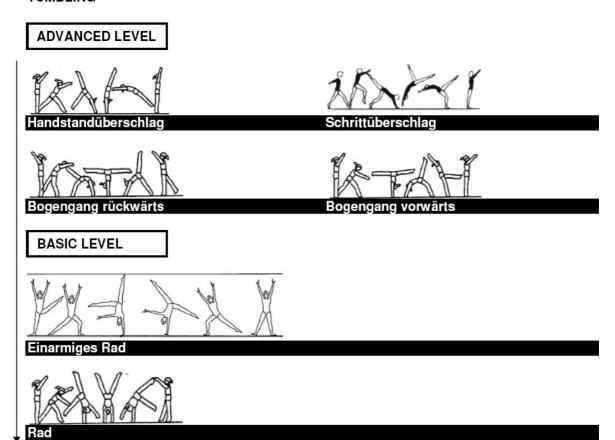
**ELITE LEVEL** 



# **Anlage Cheer – 2022 / 2023**

# **TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN**

**TUMBLING** 



# **Anlage Cheer – 2022 / 2023**

#### **TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN**

#### Beispiele:

#### **STUNTEXTRAS**



Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein wird hinter dem Rücken zum Bogen nach oben gezogen. Der Fuß befindet sich mindestens auf Schulterhöhe.

#### Scorpion



Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein wird waagerecht nach hinten gezogen. Der Oberkörper ist weitestgehend gerade.

#### Arabesque



Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein wird neben oder vor dem Körper gerade in die Stretchposition (deutlich über der Waagerechten) gezogen. Das Stretchbein wird am Fuß gehalten.

#### Stretch (alle Variationen)



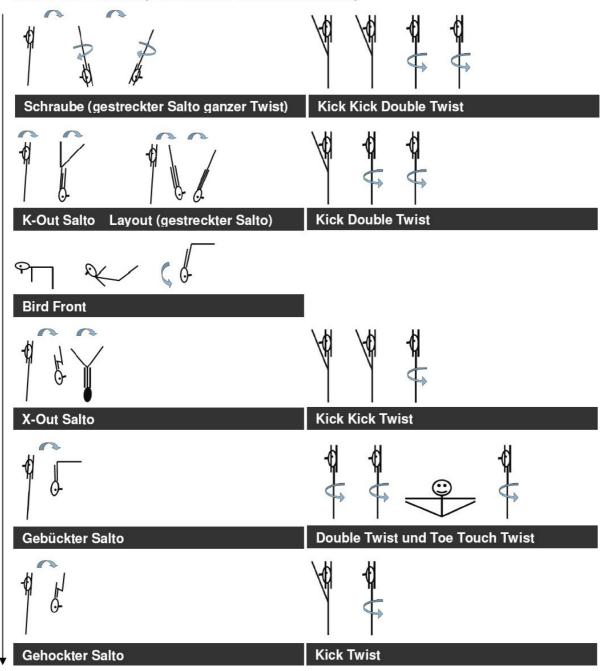
Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein ist angewinkelt.

L

# **TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN**

#### Beispiele:

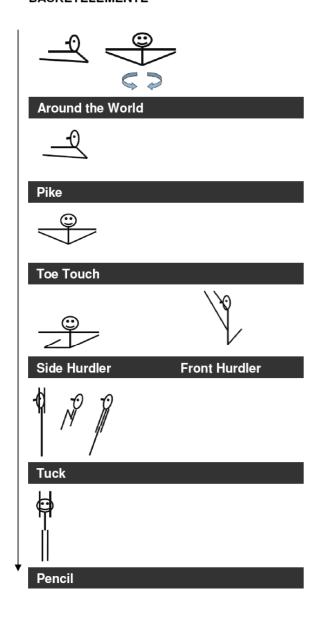
**BASKETELEMENTE** (werden unter Stunts mitbewertet)



# **Anlage Cheer – 2022 / 2023**

# **TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN**

#### **BASKETELEMENTE**



# Anlage Cheer - 2022 / 2023

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

# **Bewertungsbogen Cheer**

Kategorie:\_ Alterskl.:

verein:	
TECHNIK Ausdruck Programm und Cheer/Chant Motions Dance Jumps Tumbling Stunts Baskets	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10$
Pyramiden	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
	/65 P.
SCHWIERIGKEIT Verteilung der Schwierigkeiten Fluss des Programms	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

#### **GESAMTEINDRUCK**

Team:

 Gesamteindruck
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 

 Synchronität
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 

 Perfektion/Sicherheit
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 

\_\_\_/25 P.

\_\_/20 P.

/110 P.

Juror 1 2 3 4 5

# **Anlage Cheer – 2022 / 2023**

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

# Bewertungsbogen PeeWee Cheer

Team: Verein:	Kategorie:_ Alterskl.:
TECHNIK Ausdruck Programm und Cheer/Chant Motions Dance Jumps Tumbling Stunts Baskets	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10$ $0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5$
Pyramiden	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
	/60 P.
SCHWIERIGKEIT Verteilung der Schwierigkeiten Fluss des Programms	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
	/20 P.
GESAMTEINDRUCK Gesamteindruck Synchronität Perfektion/Sicherheit	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 0-1-2-3-4-5
	/25 P.
	/105 P.
Juror 1 2 3 4 5	

# TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

# **Bewertungsbogen Groupstunt**

Team: Verein:	Kategorie: Alterskl.:
Stunts – Technik (Aufgänge, Abgänge, Transitions)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
Stunts - Schwierigkeit (Anzahl, Ablauf, Variationen)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
Stunts– Ausführung (Timing, Sharpness, Stabilität, Motions, Power)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9 10
Baskets (Schwierigkeit, Ausführung, Timing, Sharpness, Landung, Höhe)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
Aufbau des Programms (Gleichgewicht, Fluss, Visuelle Effekte, Kreativität,N	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 //usiknutzung)
Gesamteindruck (Enthusiasmus, Unterhaltungswert, Selbstvertrauen	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
	/650

# Bewertungsbogen PeeWee Groupstunt

Team: Verein:	Kategorie:_ Alterskl.:
Stunts – Technik (Aufgänge, Abgänge, Transitions)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
Stunts - Schwierigkeit (Anzahl, Ablauf, Variationen)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Stunts– Ausführung (Timing, Sharpness, Stabilität, Motions, Power)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
Baskets (Schwierigkeit, Ausführung, Timing, Sharpness, Landung, Höhe)	0-1-2-3-4-5
Aufbau des Programms (Gleichgewicht, Fluss, Visuelle Effekte, Kreativität,	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10,Musiknutzung)
Gesamteindruck	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

/55 P.

Juror 1 2 3 4 5

(Enthusiasmus, Unterhaltungswert, Selbstvertrauen)

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

# **Bewertungsbogen Partnerstunt**

Team: Verein:						Kat	gorie:_ Alterskl.:		
Stunts – (Aufgänge			ransiti	ons)			0-1-2-3-4-5-	6-7-8-9-10	
Stunts - S (Anzahl, <i>A</i>							0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 -	6-7-8-9-10	
Stunts– / (Timing, S			abilität	, Motic	ns, Powe	r)	0-1-2-3-4-5-	6-7-8-9-10	
Aufbau d (Gleichge				e Effek	te, Kreativ	vität,Musi	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - nutzung)	6-7-8-9-10	
Gesamte (Enthusia			altungs	swert,	Selbstvert	rauen)	0-1-2-3-4-5-	6-7-8-9-10	
									_/50 P.
Juror	1	2	3	4	5				

Jumps

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**



Chant/Cheer

Dance

Cheerleadervereinigung Deutschland im AFVD e. V.

Tumbling

Stunts/Baskets | Pyramiden

Team:		K	ategorie:		
	LLBOGE				
	Flyerdrop, aber s Flyer fällt ungebre extrem gefährlich	emst auf den Bod			0,5 P. von End. x 3,0 P. von End. x
	sicher durch Tear Iropen innerhalb e		er sicher		1,0 P. von End. x 3,0 P. von End. x
	remst auf den Bo	den/extrem gefäh	rlicher Drop		5,0 P. von End. x
Zeitunterschreit Offensichtlich be Benutzung uner Verstoß gegen I Bei Programmb Bereitlegen Equ Unerl. Schuhwe Tragen von Sch Tragen nicht ge Unerlaubter Ein Zeigen unerlaub Fehlender Spott Fehlendes Pflich Verstoß gegen of Inkompetente S Präsentieren un Aus-/angezoger	laubtes Equipmer Kleiderordnung eginn nicht 1 Fuß ipment durch nich rk / offene Haare muck Aktive/externehmigte med. Gesatz ext. Spotter/Notes Boden-Tumbler ntelement/Teampf die Sicherheitsrich chlechtleistung Spaeignete Programe/weggeworfene	eitung assen der markie nt/Hilfsmittel am Boden nt aktive TN (pro F ene Spotter egenstände Aaskottchen ing flichtelement ntlinien potter mme Uniformteile		000000000000000000000000000000000000000	1,0 P. von End. x  5,0 P. von End. x  10,0 P. von End. x  Disqualifikation  10,0 P. von End. x
von Teilnehmer	gäre/rassistische/ n/Vereinsverantwo ial (ganze Routine	ortlichen/Spottern	ewegungen/Worte /Coaches/Fans		Disqualifikation Disqualifikation ,_ P. von End. x Disqualifikation

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

#### **AUSDRUCK PROGRAMM UND CHEER/CHANT (10 PUNKTE)**

#### Cheer:

Einmaliges Ausführen eines beliebig langen Textes und der dazugehörigen Motions, vom ganzen Team ausgeführt. Das Unterlegen mit Musik ist NICHT erlaubt.

#### Chant:

Ein Anfeuerungsruf aus maximal 12 Worten und den dazugehörigen Motions, welche sich nach der individuellen Vorgabe mindestens 3 Mal vom Text her wiederholen, vom ganzen Team ausgeführt. Das Unterlegen mit Musik ist NICHT erlaubt.

Cheer oder Chant müssen für eine Bewertung vom gesamten Team ausgeführt werden.

#### Bewertungskriterien:

Mimik und Gestik im gesamten Programm und im Cheer/Chant Nutzung von Hilfsmitteln im gesamten Programm und im Cheer/Chant enthaltene Stunts, Pyramiden, Sprünge, Tumbling Synchronität Stimmen, klare, deutliche Aussprache im Cheer/Chant Motions im Cheer/Chant Arm-, Bein- und Fußarbeit Timing Text, Bewegungen und Musik im Cheer/Chant Lautstärke im Cheer/Chant

#### **MOTIONS (5 PUNKTE)**

Hier werden die Arm- bzw. Beinbewegungen = Motions, welche die Cheerleader im gesamten Programm ausführen, bewertet. Das Team muss aber nicht an den Grundmotions festhalten.

#### **Bewertungskriterien:**

Sharpness
Synchronität
Arm-, Bein- und Fußarbeit
Vielfältigkeit
Schnelligkeit
Power
Energie
Korrekte Platzierung der Motions

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

#### **DANCE (5 PUNKTE)**

Bewertet werden Tanzsequenzen, die mindestens 16 Bewegungen enthalten, vom ganzen Team ausgeführt.

Tumbling und Jumps werden weiterhin als Bewegung im Dance angerechnet.

Tumbling = 3 Bewegungen (Absprung, Element, Landung)
Jumps = 4 Bewegungen (Vorbereitung/Schwung holen, Absprung, Element, Landung)

#### Bewertungskriterien:

- Motions
- Arm-, Bein- und Fußarbeit
- · Vielfalt von Bewegungen
- Gesichtsausdruck und die Ausstrahlung
- enthaltene Sprünge, Tumbling, Levelchanges, Schwerpunktverlagerung des Körpers
- Timing Bewegungen und Musik
- Effektnutzung
- Synchronität

## **JUMPS (5 PUNKTE)**

Zeitgleich oder in Wellenabfolge (Ripple) von allen Teammitgliedern ausgeführtes Element mit Arm- und Beinhaltung.

- Arm- und Beinhaltung
- Landung
- Höhe
- Synchronität gleichzeitiger Elemente
- Element
- Schwierigkeit
- visuelle Effekte
- Vielfalt/Anzahl

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

#### **TUMBLING (10 PUNKTE)**

Tumbling sind turnerische Elemente, welche von den Teammitgliedern direkt auf dem Boden ausgeführt werden. Es wird die Ausführung der turnerischen Elemente bewertet. Punkte wie Vorbereitung/Absprung, Höhe, Anspannung und Körperposition in der Luft, sowie Landung fließen mit ein. Rollen sind auch Tumblingelemente.

#### **Bewertungskriterien:**

- · Absprung, Element, Landung
- Höhe
- Synchronität
- Vielfalt
- Schwieriakeit
- Personenzahl + Elemente

Schlechtes oder gedroptes Tumbling wird vom Juror herunter gewertet.

#### STUNTS (10 PUNKTE)

Group- / Partnerstunts sind freistehende Stunts, bei denen keine Middlelayer beteiligt sind. Die Tops haben direkten Kontakt zu den Bases.

Baskets sind Würfe, bei denen die Tops nach Ausführung eines akrobatischen Elements von den Werfern selbst in einem Cradle wieder aufgefangen werden.

Eine volle Punktzahl ist nur möglich, wenn statische und dynamisch Stunts gezeigt werden.

- · Aufbau, Stand, Abbau
- · Vorbereitung, Flugphase, Cradle
- Schwierigkeit
- Extras
- Anzahl Bases
- Ripples
- Svnchronität
- Element
- Technik
- Arm- und Beinhaltung
- Kontrolliertheit
- Sicherheit Catches bzw. Pop off's
- Höhe
- Timing

#### **Baskets (10 PUNKTE)**

Baskets sind Würfe, bei denen die Tops nach Ausführung eines akrobatischen Elements von den Werfern selbst in einem Cradle wieder aufgefangen werden.

Die Elemente können bei Teambaskets variieren.

- Vorbereitung, Flugphase, Cradle
- Schwierigkeit
- Extras
- Anzahl Bases
- Ripples
- Synchronität
- Element
- Technik
- Kontrolliertheit
- Höhe
- Timing

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

#### **PYRAMIDEN (10 PUNKTE)**

Pyramiden sind zusammenhängende Stunts sowie Stunts, bei denen Middlelayer zum Einsatz kommen und dabei 3 Ebenen nicht überschreiten.

#### Bewertungskriterien:

- · Aufbau, Stand, Abbau
- Schwierigkeit
- Synchronität
- Element
- Technik
- Flüssigkeit der Transitions
- · Arm- und Beinhaltung
- Kontrolliertheit
- · Sicherheit Catches bzw. Pop off's
- Timing

#### **VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEIT (10 PUNKTE)**

Hier wird der Aufbau des Gesamtprogramms bewertet. Die Verteilung der Höhen und Tiefen und der Schwierigkeiten.

#### Bewertungskriterien:

- Personenanzahl + Anzahl der Schwierigkeiten + Einzelleistungen
- besondere Auf-/Abgänge/Transitions
- Balanceerforderlichkeit in den Schwierigkeiten
- Verteilung der Höhen und Tiefen
- · Aufbau des Programms

#### FLUSS DES PROGRAMMS (10 PUNKTE)

Hier werden der Fluss des Programms von Element zu Element und die Formationswechsel bewertet. Fließende Übergänge und kaum gelaufene oder gegangene Übergänge führen zu einem starken und energischen Programm.

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

## **SYNCHRONITÄT (10 PUNKTE)**

In einem Teamsport wie dem Cheerleading ist Synchronität ein sehr wichtiges Bewertungskriterium. Synchronität wird in Kombination mit der Sauberkeit bewertet. Alle Bewegungen, Elemente, Formationen und Höhen müssen synchron und sauber ausgeführt werden.

#### Bewertungskriterien:

- Platzierung der Motions
- Formationswechsel
- Ripples
- Levelchanges
- Elemente + Höhe

#### **GESAMTEINDRUCK (10 PUNKTE)**

#### Bewertungskriterien:

- Choreografie
- visuelle Effekte
- Gänsehauteffekte
- Formationswechsel
- Verteilung Höhen und Tiefen
- Originalität und Kreativität
- Wirkung auf den Juror
- Flüssigkeit
- Unsicherheiten
- Schwierigkeit, Abwechslung, Schnelligkeit
- Musiknutzung

#### PERFEKTION / SICHERHEIT (5 PUNKTE)

Hier wird die Routine im Gesamten bewertet. Eine synchrone Durchführung, sowie die perfekte Ausführung aller gezeigten Elemente und Schwierigkeiten fließen in die Bewertung mit ein.

- Perfektion der Elemente
- Perfektion der Choreografie
- Perfektion der Einzel-, wie auch Teamleistung
- Kontinuität, Einheitlichkeit, Stetigkeit
- Einsatz von Stimmen und Hilfsmitteln
- Landungen

# TEIL II - BEWERTUNGSKRITERIEN

#### **PROGRAMMLAUFBOGEN**

Der Programmablaufbogen muss, maschinell geschrieben, am Tag des Wettkampfes in 1-facher Ausfertigung mitgebracht werden.

Der Programmablaufbogen ist beim morgendlichen Check in abzugeben und wird an die Kontrollperson des Tages weitergeleitet.

#### WERTUNGS- UND KONTROLLBÖGEN

Die Teams erhalten die Wertungs- und Kontrollbögen mit der Siegerehrung.

Auskünfte zu Abzügen o.ä. werden, auf Anfrage der Teams, bis 30 Minuten nach der Meisterschaft von der Kontrollperson erteilt. Danach sind keine Auskünfte mehr möglich. Hier wird nicht über Differenzen zwischen Jurorwertungen o.ä. diskutiert.



Mitglied im DOSB



www.c-v-d.info

# **A**NLAGE **D**ANCE **2022 / 2023**

# INHALT

#### I. DANCE BEWERTEN

- PIROUETTEN
- KICKS
- JETÉS
- URBAN DANCE MOVES

#### II. BEWERTUNGSKRITERIEN

- BEWERTUNGSBOGEN PEEWEE CHEERDANCE
- BEWERTUNGSBOGEN CHEERDANCE
- BEWERTUNGSBOGEN POM DANCE
- BEWERTUNGSBOGEN URBAN CHEER
- KONTROLLBOGEN DANCE
- TÄNZERISCHER AUSDRUCK
- ARM MOTIONS
- SPAGAT
- KICKS
- PIROUETTEN
- JETÉS
- SPRÜNGE
- VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEITEN
- FLUSS DES PROGRAMMS
- SYNCHRONITÄT
- GESAMTEINDRUCK
- PERFEKTION/SICHERHEIT

#### III. UNTERLAGEN UND AUSKÜNFTE

- PROGRAMMABLAUFBOGEN
- AUSHÄNDIGUNG WERTUNGS- UND KONTROLLBÖGEN
- AUSKÜNFTE NACH DER MEISTERSCHAFT

# **TEIL I – DANCE BEWERTEN**

#### **PIROUETTEN**

<u>Definition einer Pirouette:</u> Eine Drehung von mindestens 360 Grad auf einem Fuß. Der andere Fuß (Spielbein) ist vom Boden entfernt und meistens in einer Libertyposition. Die Drehung kann vorwärts und rückwärts ausgeführt werden. Vorwärts wird meistens im Basic Level gezeigt, rückwärts (en dehors) ist die gebräuchlichere und schwierigere Ausführung.

	Name des Elements und Zeichnung	Ausführung
Basic Pirouette	Parallel	Das Standbein ist gestreckt Das Spielbein ist locker, aber mit Spannung mit dem Fuß auf Kniehöhe des Standbeines angetippt. Beide Knie zeigen nach vorne
Basic Pirouette	Ausgedreht	Das Standbein ist gestreckt. Das Spielbein ist locker. aber mit Spannung mit dem Fuß auf Kniehöhe des Standbeines angetippt. Das Knie des Spielbeines zeigt zur Seite.
Piquet Pirouttes	7	Eine Pirouette mit einer Fortbewegung seitwärts auf das Standbein in die Pirouette. Das Spielbein ist auf Kniehöhe und berührt die Rückseite des Knies.
Fouette Pirouette	Standard	Die Pirouette wird rückwärts gedreht. Das Spielbein dreht sich aus-/rückwärts. Begonnen wird mit einer Basic Pirouette rückwärts und geht in das Fouetté (kleine Kreise mit dem Bein, Hüfte und Oberschenkel sind angespannt, die Füße sind während der Bewegung bis in die Zehen gestreckt). Der Fuß wird nach hinten gebracht, um die nächste Drehung anzusetzen.
Fouette Pirouette	A la second	Die Drehbewegung ist dieselbe, das Spielbein bewegt sich nicht (keine Kreise). Arme und Beine sind in einer festen Position. Das Spielbein in 45° oder 90° (90° = schwer)
Fouette Pirouette	Attitude	Beginnt wie eine Standardpirouette. Mit dem Spielbein wird ein kleiner Kreis beschrieben, dann wird das Spielbein in einem größeren Kreis endend, in eine Attitude Position gebracht (Arabesque mit einem leicht gebeugten Knie). Der Fuß wird nach hinten gebracht, um die nächste Drehung anzusetzen

 $\label{eq:continuous} \mbox{Einfache Pirouetten - Doppelte Pirouetten - Dreifache Pirouetten - \dots usw.}$ 

#### Arm Positionen bei Pirouetten

Leicht				Schwer
1. Position	1.Position	2.Position	4.Position	3.Position
9	4	4	(2, 2)	P

# **TEIL I – DANCE BEWERTEN**

#### Kicks

<u>Definition eines Kicks:</u> Ein High Kick mit gestreckten Beinen. Beide Beine, also Standbein und Spielbein, sind gestreckt. Ein High Kick ist schnell und explosiv und zeigt Flexibilität.

Front Kick	P
Side Kick	9
Back Kick	
Fan Kick	

Körperpositionen

Leicht		Schwer
Nach vorne gelehnt	Zur Seite gelehnt	Nach hinten gelehnt
70	1	-

# **TEIL I – DANCE BEWERTEN**

#### **Jetés**

<u>Definition eines Jetés:</u> Ein Sprung aus einer Bewegung, von einem Fuß auf den anderen. Beide Beine sind gestreckt und in der Luft in einer Spagatposition.

<u>Definition Durchschlagsprung:</u> Beginnt wie ein normaler Jeté und geht dann in einen neuen Jeté über während in der Luft die Beine vorne und hinten wechseln, ohne den Boden zu berühren.

Front Jeté	<u>→</u> →
Seit Jeté	<u>+</u>
Rückwärts Jeté	<u></u> <u></u> ←
Durchschlagsprung	¢€
Durchschlagsprung mit 90 Grad Drehung	
Durchschlagsprung Vorne + Seit	
Durchschlagsprung mit 180 Grad Drehung	

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

# **Bewertungsbogen Dance**

Team:	Kategorie:_	Alterskl.:
Verein:	_	

#### **TECHNIK**

Tänzerischer Ausdruck 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10Arm-Motions/-Haltung/-Positionierung 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 50 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5Spagat **Kicks** 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 50 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10Pirouetten

Jetés 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 100 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10Sprünge

/55 P.

#### **SCHWIERIGKEIT**

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10Verteilung der Schwierigkeiten Fluss des Programms/Effekte 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

/20 P.

#### **GESAMTEINDRUCK**

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10Gesamteindruck Synchronität 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 100 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5Perfektion/Sicherheit

/25 P.

/100 P.

Juror 1 2 3 4 5

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

# **Bewertungsbogen Double Dance**

Team: \_\_\_\_ Kategorie:\_ Alterskl.: Verein: \_\_\_\_

Technik (Gezeigte Pflichtelemente) 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 Synchronität 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 Aufbau des Programms (Gleichgewicht, Fluss, Visuelle Effekte, Kreativität, Musiknutzung) 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

Ausdruck (Tanzstil, Arbeit als Paar) 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Gesamteindruck 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

(Enthusiasmus, Unterhaltungswert, Selbstvertrauen)

/50 P.

# **Bewertungsbogen Pom Dance**

Team:\_\_\_\_\_ Kategorie:\_ Alterskl.:

Verein:\_\_\_\_\_

#### **TECHNIK**

 Tänzerischer Ausdruck
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 

 Arm-Motions/-Haltung/-Positionierung
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 

 Sprünge
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 

\_\_\_/30 P

#### **SCHWIERIGKEIT**

 Verteilung der Schwierigkeiten
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 

 Fluß des Programms/Effekte
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 

/20 P.

#### **GESAMTEINDRUCK**

/30 P

\_\_\_/80 P.

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

# Bewertungsbogen Urban Cheer

Team: \_\_\_\_ Kategorie:\_ Alterskl.:

Verein: \_\_\_\_

#### **TECHNIK**

Stimmlicher Ausdruck 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10Tänzerischer Ausdruck 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10Sprünge 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

/30 P.

#### **SCHWIERIGKEIT**

Verteilung der Schwierigkeiten 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10Fluss des Programms/Effekte 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

/20 P.

#### **GESAMTEINDRUCK**

 Gesamteindruck
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

 Synchronität
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

 Perfektion/Sicherheit
 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

/30 P.

\_\_/80 P.

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**



Cheerleadervereinigung Deutschland im AFVD e. V.

Spagat	Kicks	Pirouetten	Jetes	Cheersprünge	Poms	Motionsdance

Team:	Kategorie:			
Kontrollbo	GEN DANCE			
Benutzung unerlaubtes E Verlorene Poms Verstoß gegen Kleiderord Bei Programmbeginn nich Bereitlegen Equipment du Unerlaubtes Schuhwerk Tragen von Schmuck Akti Tragen nicht genehmigte Aus-/angezogene/weggev Verstoß gegen die Sicher Fehl. Pflichtelement, fehl. Nichtnutzung Poms Präsentieren ungeeignete Anstößige Bekleidung	perschreitung gtes Verlassen der markierter quipment/Hilfsmittel nung nt 1 Fuß am Boden urch nicht aktive TN (pro P.) eve/Spotter med. Gegenstände worfene Uniformteile heitsrichtlinien Motion Dance, e Programme	n Auftrittsfläche	1,0 P. von  1,0 P. von Er  1,0 P. von Er  1,0 P. von En  1,0 P. von  1,0 P. von  5,0 P. von Er  5,0 P. von Er  10,0 P. von En  10,0 P. von En  10,0 P. von En  20,0 P. von En  30,0 P. von En  30,0 P. von En  40,0 P. von En  50,0 P. von En  50,0 P. von En	End. x I End. x Ind. x
	sistische oder geschmacklose E verantwortlichen/Spottern/Coac · Routine)	hes/Fans ☐ I	rte Disqualifikation Disqualifikation	

☐ ,\_ P. von End. x \_\_\_\_\_

☐ Disqualifikation

Verstoß:\_\_

Verstoß:

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

Die Fähigkeit des Teams, das Publikum durch grundlegende Eigenschaften des Cheerleadings – Fröhlichkeit, Vitalität, Mut und Kraft zu begeistern und zu berühren.

Ein langweiliger, angestrengter oder ängstlicher Ausdruck und nichtssagende Hilfsmittel können kein Publikum begeistern.

Im Cheerdance ist es wichtig den Gesichtsausdruck einem Wechsel in der Musik und der Bewegung anzupassen. Es geht darum, den Tanz zu leben.

Die Choreografie soll das Publikum begeistern, Spaß machen, stark und kraftvoll sein und vielfältige Bewegungen beinhalten.

## TÄNZERISCHER AUSDRUCK (10 PUNKTE)

- Augenkontakt
- Ausdruck
- Nutzung Hilfsmittel und Effekte
- Synchronität
- Timing
- Motions

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Bei den nachfolgenden Techniken sind Kombinationen oder mehrere Darbietungen erwünscht. Das heißt nicht, dass jedes Element zehn Mal durchgeführt werden soll! Es soll eine gute Balance zwischen zu viel und zu wenig sein. Die Elemente sollen nicht nacheinander abgehakt werden, sondern in den Tanz flüssig eingefügt werden.

#### ARM-MOTIONS/-HALTUNG/-POSITIONIERUNG (5/10 PUNKTE)

#### Bewertungskriterien:

- Sharpness, Tempo und Genauigkeit der Cheer Motions, sowie zusätzlicher Tanzstile
- Synchronität
- · Körperkontrolle, Körperhaltung

### **SPAGAT (5 PUNKTE)**

Spagate nach vorne oder seitlich werden gleich bewertet. Punkte werden für Flexibilität vergeben. Für die richtige Technik und Körperhaltung müssen die Beine komplett gestreckt sein und das Körpergewicht ist in der Mitte.

#### **Bewertungskriterien:**

- Flexibilität
- Technik
- Körperhaltung
- Beinstreckung
- · Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

#### KICKS (5 PUNKTE)

Kicks können nach vorne, zur Seite oder nach hinten ausgeführt werden. Punkte werden für Flexibilität, Schwierigkeit, korrekte Technik und Kickkombinationen vergeben. Kicks können frei oder in Kick Lines ausgeführt werden.

- Flexibilität
- Technik
- Körperhaltung
- Beinstreckung
- Kombinationen
- · Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

#### **PIROUETTEN (10 PUNKTE)**

#### Bewertungskriterien:

- Technik
- Körperhaltung
- Stabilität
- Vorbereitung, Drehung, Landung
- Armhaltung
- Kombinationen
- Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

## **JETÉS (10 PUNKTE)**

Ein sich fortbewegender Sprung von einem Fuß auf den anderen, bei dem beide Beine in der Luft bis zur Spagatposition gestreckt werden. Er wird nach vorne, zur Seite oder gewechselt/gedreht ausgeführt. Bewertet wird die korrekte Technik.

#### Bewertungskriterien:

- Flexibilität
- Technik
- Körperhaltung
- · Beinstreckung/Dehnung
- Höhe
- Kombinationen
- · Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

# **SPRÜNGE (10 PUNKTE)**

Cheersprünge werden von 2 Füßen auf 2 Füße ausgeführt. Zusätzliche Dancesprünge bringen zusätzliche Punkte, können aber nicht das geforderte Pflichtelement ersetzen.

- Flexibilität
- Technik
- Körperhaltung
- Beinstreckung/Dehnung
- Höhe
- Kombinationen
- Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

#### **VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEIT (10 PUNKTE)**

Hier wird der Aufbau des Gesamtprogramms bewertet. Die Verteilung der Höhen und Tiefen und der Schwierigkeiten.

#### Bewertungskriterien:

- Verteilung Höhen und Tiefen
- Schwierigkeit des Programms
- Aufbau des Programms
- Balanceerforderlichkeit in den Schwierigkeiten

#### **FLUSS DES PROGRAMMS (10 PUNKTE)**

- Fluss von Element zu Element
- Formationswechsel
- visuelle Effekte
- originelle Effekte

#### **SYNCHRONITÄT (10 PUNKTE)**

- Platzierung der Motions (Arme, Hände, Füße etc.)
- Formationswechsel
- Ripple
- Levelchanges
- Elemente + Höhen

# **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

#### **GESAMTEINDRUCK (10 PUNKTE)**

# Bewertungskriterien:

- Choreografie
- visuelle Effekte
- · Gänsehauteffekte
- Formationswechsel
- Verteilung Höhen und Tiefen
- Kreativität und Originalität
- Wirkung auf den Juror
- Flüssigkeit
- Unsicherheiten
- Schwierigkeit, Abwechslung, Schnelligkeit
- Musiknutzung

#### PERFEKTION / SICHERHEIT (5/10 PUNKTE)

- Perfektion der Elemente
- Perfektion der Choreografie
- Perfektion der Einzel- und Teamleistungen
- · Kontinuität, Einheitlichkeit, Stetigkeit
- Erscheinungsbild

#### TEIL II - BEWERTUNGSKRITERIEN

#### **Urban Cheer Technik (10 Punkte)**

Beurteile die Fähigkeit des Teams, die grundlegenden technischen Eigenschaften und Elemente des gewählten Tanzstils auszuführen und zu präsentieren.

Bewerte Synchronität und Genauigkeit und schaue, ob der gezeigte Tanzstil mit der entsprechenden Körperposition und –spannung ausgeführt wird.

Achte auf die korrekte Stabilität, korrekte Technik und Schwierigkeitsgrad.

Bei der Technik wollen wir auch Kombinationen mehrerer Elemente sehen.

(s. hierzu auch die Erklärungen zu den Technik-Bewertungen: Spagat, Kicks, tänzerische Schritte, Pirouetten, Cheer-Jumps, tänzerische Sprünge).

#### Punkte, die zu beachten sind:

- Führen alle Teammitglieder die gezeigten Technik-Elemente aus? Schau auch nach hinten.
- Wie fügen sich die Technik-Elemente in die Choreografie? Unterbrechen sie komplett den Fluss?
- Führen Alle die Elemente im gleichen Tempo oder ist es ein Durcheinander?
- Kreiert das Team einen visuellen Effekt?
- Sind Höhe, Tempo, ggfs. Flexibilität bei allen gleichstark vorhanden?
- Ist jedes Element fehlerfrei und sauber?

# TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Bewertun	as-R	cht	linie:

10	Eine fantasievolle Kombination vieler sauberer technischer Elemente mit hohem Schwierigkeitsgrad. Perfekt von allen Teammitgliedern ausgeführt.
9	Eine Kombination vieler sauberer technischer Elemente mit hohem Schwierigkeitsgrad.
8	Viele saubere technische Elemente, sowie zusätzliche schwierige Tricks, sauber ausgeführt.
7	Viele saubere technische Elemente, sowie zusätzliche Tricks.
6	Viele saubere technische Elemente.
5	Saubere technische Elemente.
4	Unsaubere technische Elemente, tanzstilgerechte Technik.
3	Wenige unsaubere technische Elemente, tänzerische Technik.
2	Sehr Unsaubere Elemente, fast ohne Technik ausgeführt.
1	Keine technischen Elemente, der gewählte Tanzstil wurde ohne die erforderliche Technik gezeigt.

# TEIL III – UNTERLAGEN UND AUSKÜNFTE

#### **PROGRAMMABLAUFBOGEN**

Der Programmablaufbogen muss, maschinell geschrieben, am Tag des Wettkampes in 1-facher Ausfertigung mitgebracht werden.

Der Programmablaufbogen ist beim morgendlichen Check in abzugeben und wird an die Kontrollperson des Tages weitergeleitet.

#### WERTUNGS- UND KONTROLLBÖGEN

Die Teams erhalten die Wertungs- und Kontrollbögen mit der Siegerehrung.

Auskünfte zu Abzügen o. ä. werden, auf Anfrage des Trainers, bis 30 Minuten nach der Meisterschaft von der Kontrollperson erteilt, danach sind keine Auskünfte mehr möglich. Hier wird nicht über Differenzen zwischen Jurorwertungen o. ä. diskutiert.