Richtlinien für Juroren

Cheerleading
Team- und
Spezialkategorien

Saison
2012

CCVD
CHEERLEADING UND CHEERDANCE
VERBAND DEUTSCHLAND

1 Einleitung und Grundlagen

Dieses Dokument ist eine Richtlinie für Juroren, um die Routines in den verschiedenen Kategorien im Cheerleading und Cheerdance Verband Deutschland e.V. zu bewerten. Ziel ist es, bei maximaler Freiheit der Choreographie und des Gestaltungsspielraums der Trainer und Choreographen ein möglichst genaues und gerechtes Bewertungsverfahren für die Darbietungen der verschiedenen Teams zu definieren.
Diese Richtlinien sind kein Bestandteil des Regelwerks. Da es sich beim Cheerleading und Cheerdance um sehr komplexe Sportarten handelt, ist es eine sehr ambitionierte Aufgabe, umfassende Richtlinien zu definieren. Dieses Dokument ist also ein „arbeitendes“ Dokument, welches stetig optimiert wird, um die vorhandene Komplexität möglichst genau zu beschreiben. Es wird davon ausgegangen, dass die Juroren so geschult sind, dass sie intuitiv in der Lage sind, eine Routine fair zu bewerten. Allerdings werden sie auch so geschult, dass die Juryrichtlinien eingehalten werden. Sollte ein Spezialfall auftreten, in denen die Definitionen in den Juryrichtlinien unpassend oder unsinnig sind, hat der Juror immer die Möglichkeit, sich über die Richtlinien hinwegzusetzen. In solchen Fällen bedarf es einer weiteren Überarbeitung der Richtlinien, um Spezialfälle abzufangen. Das Dokument soll sowohl Juroren als auch Trainern zugänglich sein, damit alle auf dem gleichen Stand der Bewertungskriterien sind.

Es wird davon ausgegangen, dass sich Trainer in Trainerausbildungen weiterbilden, da sich nicht alle Grundlagen des Cheerleading und Cheerdance selbst in diesen Richtlinien und dem Regelwerk festhalten lassen. Gerade der Aufbau und die Erlernung von Techniken in einer sinnvollen Abfolge in verschiedensten Bereichen (Progression) ist Bestandteil einer Trainerausbildung. Hieraus ergibt sich natürlich auch die Aufteilung verschiedenster Techniken in ein Punkteschema. Es wird davon ausgegangen, dass die Juroren in der Lage sind, die Einteilung der gezeigten Techniken intuitiv vorzunehmen und werden hierzu geschult. Anhaltspunkte für diese Einteilungen werden in den folgenden Kapiteln gegeben, um ein möglichst gleiches Punkteniveau der verschiedenen Juroren zu gewährleisten.

Eine Routine im Cheerleading und Cheerdance hat das Ziel, positive Emotionen zum Publikum zu transportieren, es sozusagen zu animieren. Hierzu benutzt das Team „die Sprache“ der gezeigten Techniken und Elemente im Zusammenhang mit der gewählten Musik. In einer Routine werden also sowohl technische als auch choreographische Elemente und Fähigkeiten bewertet. Eine gute Routine zeichnet sich durch die folgenden Attribute aus: **Sauberkeit**, **Sicherheit**, **Schwierigkeit** und **Innovation**. Jeder Trainer ist angehalten, die in der Choreographie verwendeten Techniken nach dem Leitsatz

„**Perfection before Progression**“

zu wählen. Frei übersetzt heißt dies, dass man bei der Erlernung von Techniken eine sinnvolle Abfolge der verschiedenen Techniken einhalten sollte und nur zu neuen Techniken übergeht, wenn die grundlegenden Techniken beherrscht werden. Zudem soll dieser Leitspruch aussagen, dass man nur Techniken in einer Routine verwenden sollte, die man perfekt beherrscht. Dies gilt auch allgemein für alle Auftritte, bei denen sich ein Cheerleading oder Cheerdance Team in der Öffentlichkeit befindet. Es gibt keinen Auftritt, der unserem Sport mehr schadet, als einen, bei dem sich das Team überschätzt und alles „zusammenkracht“. Der **Trainer** hat die **Verantwortung**, eine für sein Team angemessene und passende Darbietung zu entwerfen und mit dem Team einzustudieren. Alle Routines, die diesen Grundsätzen widersprechen, werden nach dem Bewertungssystem keine hohe Punktzahl erlangen können.

2 Team Cheer Kategorien

In diesem Abschnitt gehen wir auf die allgemeinen Bewertungskriterien, sowie die Bewertung der Leistung des Teams als Ganzem und die Bewertungen in den verschiedenen Skill- Teilbereichen der Cheer-Kategorien ein.

2.1 Aufbau einer Routine

Das Regelwerk gibt durch die Verteilung der maximalen Punktzahlen in den verschiedenen Bereichen einen guten Anhaltspunkt für den Aufbau einer Routine. Sinnvollerweise sollte sich die prozentuale Verteilung der Punkte auf die verschiedenen Teilbereiche, wie Stunts, Tosses oder Tumbling in den für die verschiedenen Teilbereiche aufgewendeten Zeiten oder der Anzahl der gezeigten Skills widerspiegeln. Es wäre z.B. nicht sinnvoll, in einer Routine „nur“ Stunts zu bauen oder „nur“ zu tumblen. Dann wird man in den anderen Teilbereichen keine guten Punktzahlen erreichen können.

Wir sprechen bei dem Aufbau einer Routine von Bildern. Ein Bild ist eine zusammenhängende Sequenz, die als Einheit erkennbar ist. Verschiedene Bilder werden durch geschickte Übergänge miteinander verbunden. Eine gute Choreographie zeichnet sich dadurch aus, dass die Übergänge schnell und als solche fast nicht erkennbar sind. Im besten Falle sind Übergänge noch Teil der Bilder selbst, die sie verbinden. Ein Bild wird meistens durch eine bestimmte Art von Skill beherrscht. Hier reden wir von vorherrschenden Bildern. Es kann allerdings auch Mischbilder geben, in denen verschiedene Arten von Skills gleichberechtigt oder in verschiedenen Verhältnissen verwendet werden.

Da auch die Leistung des Teams als Ganzem für einen bestimmten Skill-Bereich bewertet wird, ist es sinnvoll, pro Bereich ein vorherrschendes Bild mit Skills aus diesem Bereich zu zeigen. Ansonsten muss man mit Abzügen im Bereich Schwierigkeit und Ausführung für diesen Skill-Bereich auf Grund der nicht gezeigten Teamleistung rechnen. Auch ist es wichtig, dass allgemein bei gemischten oder vorherrschenden Bildern das gesamte Team an den gezeigten Skills beteiligt ist, ob diese nun zu derselben Skill-Gruppe gehören oder nicht. Ein wichtiger Punkt ist, dass gezeigte Skills, die als choreographische Elemente z.B. in gemischten Bildern verwendet werden, die Bewertung der Schwierigkeit in ihrem Skill Bereich nicht abwerten, sondern nur aufwerten können. Ein Beispiel wären z.B. Rollen in einem Tanz, die zum Standing Tumbling gewertet werden. Wurden bisher Skills im Bereich Standing Tumbling gezeigt, die schwieriger waren, wird die Bewertung im Bereich Schwierigkeit für das Standing Tumbling durch die Rollen nicht beeinflusst. Hingegen würde z.B. ein sehr schwerer Toss mit einer guten Ausführung, der z.B. in einem gemischten Bild parallel zu einer Running Tumbling Sequenz gezeigt wird, die Bewertung im Bereich Schwierigkeit der Tosses aufwerten, wenn bisher keine schwereren Tosses gezeigt wurden.

2.2 Ausführung / Schwierigkeit und die Bewertung der Leistung des Teams als Ganzes

In jedem Skill Bereich wird unabhängig voneinander die Ausführung und die Schwierigkeit bewertet. So ist es für einen Trainer unsinnig, Skills für seine Routine zu wählen, die das Team nicht beherrscht. Ein Element mit schlechter Ausführung wird bei der Bewertung der Schwierigkeit abgewertet oder findet sogar gar keine Berücksichtigung, wenn die Ausführung zu schlecht war. Als Beispiel würde man einen schlecht ausgeführten Stretch anführen. Die Bewertung der Ausführung für dieses Element würde im unteren Bereich liegen und die Bewertung der Schwierigkeit würde heruntergewertet werden bis zu einem Bereich, der unter dem gezeigten liegt (z.B. Punktebereich einer Liberty oder darunter).

Bei der Bewertung der Schwierigkeit geht der Juror von der Bewertung der vorherrschenden Bilder aus diesem Skill Bereich aus. Werden mehrere vorherrschende Bilder aus einem Skill Bereich gezeigt und liegen diese Bilder von dem Level der Schwierigkeit nicht eklatant auseinander, wird bei sehr ähnlichen gezeigten Techniken eine Mischwertung aus den Bildern bewertet oder, falls eine starke Variation der gezeigten Techniken gezeigt wurde, wird die Mischwertung sogar über die Schwierigkeiten der Einzelbilder aufgewertet, wenn die Ausführung der Bilder gut war. Vorherrschende Bilder, die eklatant leichter sind als bisher gezeigte vorherrschende Bilder und sozusagen als choreographische Elemente benutzt werden, werden bei der Mischwertung herausgenommen, wenn die Ausführung gut war. Wie schon erwähnt, können Skills aus gemischten Bildern oder Bildern, die für diesen Skill Bereich nicht vorherrschend sind, die Bewertung der Schwierigkeit nur positiv beeinflussen. Es wird allerdings auch davor gewarnt, bei nicht vorherrschenden Bildern Skills zu zeigen, die nicht gekonnt werden, da dies sehr wohl in die Bewertung der Ausführung in diesem Skill eingeht und es in diesem Falle auch keinen positiven Effekt für die Bewertung der Schwierigkeit geben dürfte, da wie oben erwähnt die Schwierigkeit dieses einzelnen Elementes abgewertet wird und somit unter der Schwierigkeit der vorher gezeigten vorherrschenden Bilder liegen dürfte.

Bei der Bewertung der verschiedenen Skillbereiche fließt auch die Teamleistung in die Bewertung mit ein. Dies geschieht sowohl bei der Bewertung der Ausführung als auch bei der Schwierigkeit. Allgemein geht man von einer maximalen Teamleistung aus, wenn 80% des Teams während der gesamten Routine an einem Skill beteiligt waren. Sind weniger Teammitglieder durch die gesamte Routine hindurch in dem Skillbereich aktiv gewesen, wird die Bewertung für das jeweilige Bewertungskriterium in dem Skillbereich prozentual heruntergewertet.

2.3 Verschiedene Skill Bereiche

Für die verschiedenen Skill Bereiche möchten wir Anhaltspunkte für die Bewertung der Ausführung, Schwierigkeit und sonstigen Bewertungskriterien geben. In den Skill Bereichen Stunts und Pyramiden wird eine relative Skala für den Schwierigkeitsbereich angenommen. Dies heißt, dass der Maximalwert in der Schwierigkeit in jedem Cheer Level mit den maximal erlaubten Skills erreicht werden kann. In den Bereichen Tumbling und Tosses gibt es eine absolute Skala der Schwierigkeitsbewertung.

2.3.1 Stunts

In die Bewertung von Stunts fließen alle Stunts ein, die nicht mit anderen Stunts zur gleichen Zeit verbunden sind. Diese würden in den Bereich Pyramiden fallen. Es werden sowohl die Stunts und gezeigten Figuren selbst, als auch die Auf- und Abgänge und Übergänge (Transitions) bewertet. Ein Stunt wird immer definiert als ein Zusammenhang von Aufgang, einem oder mehr Stunts, die durch Transitions verbunden sein können, und einem Abgang.

a) Ausführung (0.0 – 20.0 Punkte)

Die Ausführung der Stunts wird in einer Punkteskala von 0.0 bis 20.0 Punkten gewertet. Dabei werden alle Stunts, die in einer Routine gezeigt werden, einzeln gesehen. Man sollte davon ausgehen, dass alle Stunts perfekt gezeigt werden. Hier geht es nicht nur darum, ob die Stunts überhaupt stehen, sondern die Differenzierung der Stunts sollte durch die Ausführung und Sauberkeit der gezeigten Techniken geschehen. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Bewertung der Ausführung im Skill Bereich Stunts		
sehr gute Ausführung	20.0 – 16.0	- keine groben oder mittleren Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehler
gute Ausführung	18.0 – 12.0	- kein grober Fehler - bis zu ein mittlerer Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
durchschnittliche Ausführung	14.0 – 8.0	- bis zu ein grober Fehler und ein mittlerer Fehler oder zwei mittlere Fehler und kein grober Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
schlechte Ausführung	10.0 – 4.0	- bis zu zwei grobe Fehler und ein mittlerer Fehler oder drei mittlere Fehler
sehr schlechte Ausführung	6.0 – 0.0	- mehr als zwei grobe oder drei mittlere Fehler

Unter groben Fehlern versteht man einen Stunt, der gänzlich zusammenbricht (Drop), sprich bei dem der Flyer den Boden berührt oder vielleicht kurz vorher noch gefangen wird. Unter einem mittleren Fehler versteht man Stunts, die kurz „herunterkommen“, aber wieder gerettet werden. Hier ist es wichtig, dass man definitiv sieht, dass etwas nicht geplant abgelaufen ist. Unter kleinen Fehlern versteht man Wackler oder fehlerhaft oder unsauber ausgeführte Techniken. Innerhalb der obigen Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der kleinen Fehler eine Bewertung eher oben oder unten in dem Teilbereich vorzunehmen. Zudem muss die Teamleistung prozentual mit in die Bewertung eingehen.

b) Schwierigkeit (0.0 – 20.0 Punkte)

In die Schwierigkeit der Stunts gehen folgende Bewertungsbereiche ein:

- Techniken der Aufgänge
- Techniken der Abgänge
- Techniken der Transitions
- Technik der Top
- Technik der Bases (Anzahl Bases und Haltetechniken)
- Teamleistung

Bei allen vorherrschenden und Mischbildern wird die Schwierigkeit getrennt bewertet und dann nach der in Abschnitt 2.1 und 2.2 beschriebenen Methode die Endnote im Schwierigkeitsbereich festgesetzt. Für die Bewertung der einzelnen Bilder gilt wie folgt:

Bewertung der Schwierigkeit im Skill Bereich Stunts		
sehr hohe Schwierigkeit	20.0 – 16.0	- Stunt enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im sehr hohen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - sehr hohe Schwierigkeit Technik der Bases
hohe Schwierigkeit	18.0 – 12.0	- Stunt enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im hohen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - hohe Schwierigkeit Technik der Bases
durchschnittliche Schwierigkeit	14.0 – 8.0	- Stunt enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im durchschnittlichen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - durchschnittliche Schwierigkeit Technik der Bases
niedrige Schwierigkeit	10.0 – 4.0	- Stunt enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im niedrigen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - niedrige Schwierigkeit Technik der Bases
sehr niedrige Schwierigkeit	6.0 – 0.0	- Stunt enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im sehr niedrigen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - sehr niedrige Schwierigkeit Technik der Bases

Allgemein spielt die Ausführung der gezeigten Techniken ein große Rolle auch für die Bewertung der gezeigten Schwierigkeiten, da die Schwierigkeit herunter gewertet wird, wenn die Ausführung keiner guten Ausführung entspricht. Sollte ein Element sogar eine sehr schlechte Ausführung haben (grober Fehler), wird dieses Element gar nicht in die Bewertung der Schwierigkeit mit einbezogen. Hierdurch kann es dann auch zu zusätzlichen Abzügen auf Grund der Teamleistung kommen. Wie auch bei der Ausführung der Stunts muss die Bewertung der Teamleistung prozentual in die Bewertung der Schwierigkeit der Stunts eingehen.

In Anlehnung an das internationale Wertungssystem ist eine sehr gute Technik der Bases (Anzahl und Haltetechnik) Voraussetzung für das Erreichen sehr hoher Punktzahlen. Bei Allgirl Teams geht man von Groupstunts aus. Im Coed Bereich geht man von Singelbase Stunts aus, bei denen die Ausführung im Vordergrund steht. Bei sehr hoher Schwierigkeit können Doublebase Stunts im hohen Punktebereich angesetzt werden. Im Junior Coed Bereich würde man je nach gezeigter Technik Groupstunts oder Doublebase Stunts erwarten. Werden schwerere oder leichtere Techniken gezeigt, werten diese entsprechend die Bewertung der Schwierigkeit auf oder ab. Bei der Bewertung der Technik der Bases geht auch die maximal erlaubte Höhe der Stunts ein. So ergibt sich eine für jedes Level etwas verschiedene relative Skala der Punktzahlen. Allerdings ist hierdurch gewährleistet, dass die Verteilung der maximal erreichbaren Punktzahlen über die verschiedenen Skill Bereiche in allen Levels gleich ist.

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Technik der Bases im Skill Bereich Stunts gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit der Technik der Bases im Skill Bereich Stunts

sehr hohe Schwierigkeit	- Stunt mit viel weniger Bases oder entsprechend im Coed Bereich weniger Armen oder mehreren Tops mit einer Person gehalten - Stunt von in dem jeweiligen Level maximal erlaubter Höhe
hohe Schwierigkeit	- Stunt mit weniger Bases oder entsprechend im Coed Bereich weniger Armen gehalten - Stunt von in dem jeweiligen Level maximal erlaubter Höhe
durchschnittliche Schwierigkeit	- Stunt mit für die Kategorie typischer Anzahl von Bases gehalten - Stunt von in dem jeweiligen Level maximal erlaubter Höhe
niedrige Schwierigkeit	- Stunt mit mehr als für die Kategorie typischer Anzahl von Bases gehalten oder Stunt von niedrigerer als in dem jeweiligen Level erlaubten Höhe
sehr niedrige Schwierigkeit	- Stunt mit mehr als für die Kategorie typischer Anzahl von Bases gehalten oder Stunt von viel niedrigerer als in dem jeweiligen Level erlaubten Höhe

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Aufgänge im Skill Bereich Stunts gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit von Aufgängen im Skill Bereich Stunts	
sehr hohe Schwierigkeit	- Aufgänge mit freien Rotationen, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft, oder um die vertikale Körperachse der Top - Technik der Bases von mindestens durchschnittlich
hohe Schwierigkeit	- Aufgänge mit gehaltenen Rotationen, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft, oder um die vertikale Körperachse der Top oder direkte Aufgänge in einen Stunt mit Lösen der Top von den Bases oder mit besonderen technisch schweren Effekten und Technik der Bases von mindestens durchschnittlich
durchschnittliche Schwierigkeit	- Aufgänge direkt in einen Stunt ohne Lösen der Top
niedrige Schwierigkeit	- Aufgänge in einen Stunt mit Durchlaufen einer Zwischenposition oder Hilfe spezieller Techniken
sehr niedrige Schwierigkeit	- Aufgänge in einen Stunt mit Durchlaufen mehrerer Zwischenpositionen oder starker Hilfe spezieller Techniken

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Abgänge im Skill Bereich Stunts gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit von Abgängen im Skill Bereich Stunts	
sehr hohe Schwierigkeit	- Abgänge mit mehreren Rotationen um die vertikale Körperachse der Top und Technik der Bases von mindestens durchschnittlich oder einer Kombination aus Rotation, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft~~, und Rotation um die vertikale Körperachse der Top~~
hohe Schwierigkeit	- Abgänge mit einer Rotation um die vertikale Körperachse der Top und Technik der Bases von mindestens durchschnittlich oder Abgänge mit mehreren Rotationen um die vertikale Körperachse der Top und Technik der Bases von niedrig oder darunter oder einer Rotation, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft
durchschnittliche Schwierigkeit	- Straight Cradle oder Pop Off
niedrige Schwierigkeit	- Gehaltene Abgänge
sehr niedrige Schwierigkeit	- Gehaltene Abgänge mit zusätzlicher Hilfe von Bases

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Technik der Top im Skill Bereich Stunts gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit der Technik der Top im Skill Bereich Stunts	
sehr hohe Schwierigkeit	- Top steht auf einem Bein und hat das zweite Bein höher als mindestens horizontal vom Körper weg (Beispiele: Bow-N-Arrow, freigehaltener Stretch, „gefangener“ Scorp (im Gegensatz zu gezogenem Scorp, Needle))
hohe Schwierigkeit	- Top steht auf einem Bein mit zweitem Bein mindestens horizontal vom Körper weg (Beispiele: Scale, Scorp, Stretch)
durchschnittliche Schwierigkeit	- Top steht auf einem Bein (Beispiele: Lib, Arabesque)
niedrige Schwierigkeit	- Top steht auf zwei Beinen
sehr niedrige Schwierigkeit	- Sonstige Positionen der Top, die nicht in die höheren Schwierigkeitsgrade fallen

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Transitions im Skill Bereich Stunts gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit von Transitions im Skill Bereich Stunts	
sehr hohe Schwierigkeit	- Transitions mit freien Rotationen um eine oder mehrere Körperachsen der Top - Transitions zwischen Stunts von mindestens durchschnittlicher und mindestens schwerer Technik im Bereich Technik der Top mit Wechsel des Standbeins der Top - Transitions mit Lösen der Top von den Bases und mindestens schwerer Technik im Bereich Technik der Bases
hohe Schwierigkeit	- Transitions mit gehaltenen Rotationen um eine oder mehrere Körperachsen der Top - Transitions zwischen Stunts von mindestens durchschnittlicher Schwierigkeit im Bereich Technik der Top mit Wechsel des Standbeins der Top - Transitions mit Lösen der Top von den Bases
durchschnittliche Schwierigkeit	- Transitions ohne Lösen der Top von den Bases und Durchlaufen einer Technik der Bases von mindestens durchschnittlicher Schwierigkeit
niedrige Schwierigkeit	- Transitions ohne Lösen der Top von den Bases und Durchlaufen von Techniken der Bases unter einer durchschnittlichen Schwierigkeit
sehr niedrige Schwierigkeit	- Transitions ohne Lösen der Top von den Bases und Durchlaufen von Techniken der Bases unter einer durchschnittlichen Schwierigkeit mit sehr leichten Techniken oder sehr niedrigem Timing

2.3.2 Pyramids

In die Bewertung von Pyramiden fließen alle verbundenen Stunts ein. Es werden sowohl die Pyramiden selbst, als auch die Auf- und Abgänge und Übergänge (Transitions) bewertet. Eine Pyramide wird immer definiert als ein Zusammenhang von Aufgang, einer oder mehrerer Pyramiden, die durch Transitions verbunden sein können, und einem Abgang.

a) Ausführung (0.0 – 20.0 Punkte)

Die Ausführung der Pyramiden wird in einer Punkteskala von 0.0 bis 20.0 Punkten gewertet. Dabei werden alle Pyramiden, die in einer Routine gezeigt werden, einzeln gesehen. Man sollte davon ausgehen, dass alle Pyramiden perfekt gezeigt werden. Hier geht es nicht nur darum, ob die Pyramiden überhaupt stehen, sondern die Differenzierung der Pyramiden sollte eigentlich durch die Ausführung und Sauberkeit der gezeigten Techniken geschehen. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Bewertung der Ausführung im Skill Bereich Pyramids		
sehr gute Ausführung	20.0 – 16.0	- keine groben oder mittleren Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehler
gute Ausführung	18.0 – 12.0	- kein grober Fehler - bis zu ein mittlerer Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
durchschnittliche Ausführung	14.0 – 8.0	- bis zu ein grober Fehler und ein mittlerer Fehler oder zwei mittlere Fehler und kein grober Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
schlechte Ausführung	10.0 – 4.0	- bis zu zwei grobe Fehler und ein mittlerer Fehler oder drei mittlere Fehler
sehr schlechte Ausführung	6.0 – 0.0	- mehr als zwei grobe oder drei mittlere Fehler

Unter groben Fehlern versteht man eine Pyramide, die gänzlich zusammenbricht (Drop), sprich bei der ein oder mehrere Flyer oder Middlelayer den Boden berühren oder vielleicht kurz vorher noch gefangen werden. Unter einem mittleren Fehler versteht man Pyramiden, die zum Teil kurz „herunterkommen“ aber wieder gerettet werden. Hier ist es wichtig, dass man definitiv sieht, dass etwas nicht geplant abgelaufen ist. Unter kleinen Fehlern versteht man Wackler oder fehlerhaft oder unsauber ausgeführte Techniken. Innerhalb der obigen Grenzen hat der Juror die Möglichkeit gerade auf Grund der kleinen Fehler eine Bewertung eher oben oder unten in dem Teilbereich vorzunehmen. Zudem muss die Teamleistung prozentual mit in die Bewertung eingehen.

b) Schwierigkeit (0.0 – 20.0 Punkte)

In die Schwierigkeit der Pyramiden gehen folgende Bewertungsbereiche ein:

- Techniken der Aufgänge
- Techniken der Abgänge
- Techniken der Transitions
- Technik der Tops
- Technik der Bases (Anzahl Bases und Haltetechniken)
- Teamleistung

Bei alle vorherrschenden und Mischbildern wird die Schwierigkeit getrennt bewertet und dann nach der in Abschnitt 2.1 und 2.2 beschriebenen Methode die Endnote im Schwierigkeitsbereich festgesetzt. Für die Bewertung der einzelnen Bilder gilt wie folgt:

Bewertung der Schwierigkeit im Skill Bereich Pyramids		
sehr hohe Schwierigkeit	20.0 – 16.0	-Pyramide enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im sehr hohen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - Pyramide im höchsten erlaubten Level
hohe Schwierigkeit	18.0 – 12.0	-Pyramide enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im hohen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - Pyramide im höchsten erlaubten Level
durchschnittliche Schwierigkeit	14.0 – 8.0	-Pyramide enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen durchschnittlichen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - Pyramide nicht im höchsten erlaubten Level
niedrige Schwierigkeit	10.0 – 4.0	-Pyramide enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im niedrigen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - Pyramide in niedrigeren Level als erlaubt
sehr niedrige Schwierigkeit	6.0 – 0.0	-Pyramide enthält mindestens zwei oder mehr Elemente aus den oben genannten Bewertungsbereichen im sehr niedrigen Schwierigkeitsbereich, wobei mindestens ein Element aus den Bereichen Aufgänge, Abgänge oder Transitions enthalten sein muss - Pyramide in viel niedrigeren Level als erlaubt

Allgemein spielt die Ausführung der gezeigten Techniken ein große Rolle auch für die Bewertung der gezeigten Schwierigkeiten, da die Schwierigkeit herunter gewertet wird, wenn die Ausführung keiner guten Ausführung entspricht. Sollte ein Element sogar eine sehr schlechte Ausführung haben (grober Fehler), wird dieses Element gar nicht in die Bewertung der Schwierigkeit mit eingezogen. Hierdurch kann es dann auch zu zusätzlichen Abzügen auf Grund der Teamleistung kommen. Wie auch bei der Ausführung der Stunts muss die Bewertung der Teamleistung prozentual in die Bewertung der Schwierigkeit der Stunts eingehen.

Ein wichtiger Faktor bei der Bewertung der Schwierigkeit der Pyramids ist die Technik der Bases. Hier kommt es auf die Anzahl der Bases aber auch auf die gezeigten Techniken selbst an. Bei Allgirl Teams geht man z.B. vom Elevator und bei Coed Teams je nach gezeigter Technik von Shoulderstands als Grundlage von 2-1/2 hohen Pyramiden aus (männliche Base). Im Junior Coed Bereich würde man je nach gezeigter Technik Elevator oder Shoulderstands erwarten. Werden schwerere oder leichtere Techniken gezeigt, werten diese entsprechend die Bewertung der Schwierigkeit auf oder ab. Bei der Bewertung der Technik der Bases geht auch die maximal erlaubte Höhe der Pyramiden ein. So ergibt sich eine für jeden Level etwas verschiedene relative Skala der Punktzahlen. Allerdings ist hierdurch gewährleistet, dass die Verteilung der maximal erreichbaren Punktzahlen über die verschiedenen Skill Bereiche in allen Levels gleich ist.

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Technik der Bases im Skill Bereich Pyramids gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit der Technik der Bases im Skill Bereich Pyramids	
sehr hohe Schwierigkeit	- Pyramide mit viel weniger Bases oder Middlelayern oder schwierigeren Haltetechniken (z.B. Middlelayer hält mehrere Tops) als typisch erwartet - Pyramide von in dem jeweiligen Level maximal erlaubter Höhe
hohe Schwierigkeit	- Pyramide mit weniger Bases oder Middlelayern oder schwierigeren Haltetechniken (z.B. Middlelayer hält mehrere Tops) als typisch erwartet - Pyramide von in dem jeweiligen Level maximal erlaubter Höhe
durchschnittliche Schwierigkeit	- Pyramide mit für die Kategorie typischer Anzahl von Bases und Middlelayern gehalten - Pyramide von in dem jeweiligen Level maximal erlaubter Höhe
niedrige Schwierigkeit	- Pyramide mit mehr als für die Kategorie typischer Anzahl von Bases oder Middlelayern gehalten oder Pyramide von niedrigerer als in dem jeweiligen Level erlaubten Höhe
sehr niedrige Schwierigkeit	- Pyramide mit mehr als für die Kategorie typischer Anzahl von Bases oder Middlelayern gehalten oder Pyramide von viel niedrigerer als in dem jeweiligen Level erlaubten Höhe

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Aufgänge im Skill Bereich Pyramids gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit von Aufgängen im Skill Bereich Pyramids	
sehr hohe Schwierigkeit	- Aufgänge mit freien Rotationen, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft, oder um die vertikale Körperachse der Top - Technik der Bases von mindestens durchschnittlich
hohe Schwierigkeit	- Aufgänge mit gehaltenen Rotationen, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft, oder um die vertikale Körperachse der Top oder direkte Aufgänge in eine Pyramide mit freier Flugphase (Beispiel: Toss up) oder mit besonderen technisch schweren Effekten und Techniken. - Technik der Bases von mindestens durchschnittlich
durchschnittliche Schwierigkeit	- Aufgänge direkt in eine Pyramide ohne freie Flugphase
niedrige Schwierigkeit	- Aufgänge in eine Pyramide mit Durchlaufen einer Zwischenposition oder Hilfe spezieller Techniken
sehr niedrige Schwierigkeit	- Aufgänge in eine Pyramide mit Durchlaufen mehrerer Zwischenpositionen oder starker Hilfe spezieller Techniken

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Abgänge im Skill Bereich Pyramids gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit von Abgängen im Skill Bereich Pyramids	
sehr hohe Schwierigkeit	- Abgänge mit mehreren Rotationen um die vertikale Körperachse der Top und Technik der Bases von mindestens durchschnittlich oder einer Kombination aus Rotation, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft, ~~und Rotation um die vertikale Körperachse der Top~~
hohe Schwierigkeit	- Abgänge mit einer Rotation um die vertikale Körperachse der Top und Technik der Bases von mindestens durchschnittlich oder Abgänge mit mehreren Rotationen um die vertikale Körperachse der Top und Technik der Bases von niedrig oder darunter oder einer Rotation, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft
durchschnittliche Schwierigkeit	- Straight Cradle oder Pop Off
niedrige Schwierigkeit	- Gehaltene Abgänge
sehr niedrige Schwierigkeit	- Gehaltene Abgänge mit zusätzlicher Hilfe von Bases

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Technik der Top im Skill Bereich Pyramids gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit der Technik der Top im Skill Bereich Pyramids	
sehr hohe Schwierigkeit	- Top steht auf einem Bein und hat das zweite Bein höher als mindestens horizontal vom Körper weg (Beispiele: Bow-N-Arrow, freigehaltener Stretch, „gefangener" Scorp (im Gegensatz zu gezogenem Scorp, Needle))
hohe Schwierigkeit	- Top steht auf einem Bein mit zweitem Bein mindestens horizontal vom Körper weg (Beispiele: Scale, Scorp, Stretch) - Handstandpositionen und dergl.
durchschnittliche Schwierigkeit	- Top steht auf einem Bein (Beispiele: Lib, Arabesque)
niedrige Schwierigkeit	- Top steht auf zwei Beinen
sehr niedrige Schwierigkeit	- Sonstige Positionen der Top, die nicht in die höheren Schwierigkeitsgrade fallen

Für die Bewertung der Schwierigkeit der Transitions im Skill Bereich Pyramids gilt folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit von Transitions im Skill Bereich Pyramids	
sehr hohe Schwierigkeit	- Transitions mit freien Rotationen um eine oder mehrere Körperachsen der Top - Transitions mit Lösen der Top von den Bases und mindestens schwerer Technik im Bereich Technik der Bases
hohe Schwierigkeit	- Transitions mit gehaltenen Rotationen um eine oder mehrere Körperachsen der Top - Transitions mit Lösen der Top von den Bases oder Middlelayern
durchschnittliche Schwierigkeit	- Transitions ohne Lösen der Tops von den Bases oder Middlelayern und Durchlaufen einer Technik der Bases von mindestens durchschnittlicher Schwierigkeit
niedrige Schwierigkeit	- Transitions ohne Lösen der Top von den Bases oder Middlelayern und Durchlaufen von Techniken der Bases unter einer durchschnittlichen Schwierigkeit
sehr niedrige Schwierigkeit	- Transitions ohne Lösen der Top von den Bases oder Middlelayern und Durchlaufen von Techniken der Bases unter einer durchschnittlichen Schwierigkeit mit sehr leichten Techniken oder sehr niedrigem Timing

2.3.3 Tosses

Im Skill Bereich Tosses werden alle Basket und Sponge Tosses zu einer gleichen oder anderen Fängergruppe in einer Routine bewertet. Die Punkte werden zum einen für die Ausführung und zum anderen für die Schwierigkeit der gezeigten Skills vergeben.

a) Ausführung (0.0 – 15.0 Punkte)

Die Ausführung der Tosses wird in einer Punkteskala von 0.0 bis 15.0 Punkten gewertet. Dabei werden alle Tosses, die in einer Routine gezeigt werden, einzeln gesehen. Man sollte davon ausgehen, dass alle Tosses perfekt gezeigt werden. Hier geht es nicht nur darum, ob die Tosses überhaupt durchgeführt werden, sondern die Differenzierung der Tosses sollte durch die Ausführung und Sauberkeit der gezeigten Techniken geschehen. Die folgenden Kriterien werden bei der Ausführung bewertet:

- Wurfhöhe
- Körperspannung der Top
- Exaktheit des Wurfverlaufs (Timing)
- Exaktheit der ausgeführten Elemente der Top (Dehnbarkeit bei entsprechenden Tosses)
- Sauberkeit des Cradles (Bases stehen eng und fangen früh und hoch ab / Top fängt sich selbst gut ab)
- Synchronität

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Bewertung der Ausführung im Skill Bereich Tosses		
sehr gute Ausführung	15.0 – 11.0	- keine groben oder mittleren Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehler
gute Ausführung	13.0 – 9.0	- kein grober Fehler - bis zu ein mittlerer Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern

durchschnittliche Ausführung	10.0 – 6.0	- bis zu ein grober Fehler und ein mittlerer Fehler oder zwei mittlere Fehler und kein grober Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
schlechte Ausführung	7.0 – 3.0	- bis zu zwei grobe Fehler und ein mittlerer Fehler oder drei mittlere Fehler
sehr schlechte Ausführung	4.0 – 0.0	- mehr als zwei grobe oder drei mittlere Fehler

Wobei sich grobe, mittlere und kleinere Fehler bei Tosses durch folgendes auszeichnen:

grober Fehler	- Trick ist nicht erkennbar - ~~Toss wird sichtbar in einer ausführenden Gruppe verweigert~~ - Toss mit sehr unsauberer Landung (Bodenkontakt oder fast Bodenkontakt der Top)
mittlerer Fehler	- Wurfhöhe ist sehr niedrig - sehr schlechte Körperspannung der Top - Arme und Beine der Top sind nicht gestreckt - Trick ist kaum erkennbar - Trick wird viel zu früh oder spät ausgeführt - Cradle wird sehr tief gefangen / Top fängt sich nicht ab - völlig unsynchroner Wurfverlauf (Timing off)
kleiner Fehler	- kleinere Unsauberkeiten in der Körperspannung der Top - kleinere Unsauberkeiten in der Exaktheit des Tricks - kleinere Unsauberkeiten im Cradle - kleinere Unsauberkeiten im Timing - kleinere Unsauberkeiten in der Synchronität

b) Schwierigkeit (0.0 – 15.0 Punkte)

Bei allen vorherrschenden und Mischbildern wird die Schwierigkeit der Tosses getrennt bewertet und dann nach der in Abschnitt 2.1 und 2.2 beschriebenen Methode die Endnote im Schwierigkeitsbereich festgesetzt. Für die Bewertung der einzelnen Bilder gilt die folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet. Die Elemente sind hierarchisch nach ihrem Schwierigkeitsgrad aufgelistet.

Bewertung der Schwierigkeit im Skill Bereich Tosses		
sehr hohe Schwierigkeit	15.0 – 11.0	- Doppelschraube - Eine einfache Rotation, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft mit einer Rotation um die vertikale Körperachse - Variationen einer einfachen Rotation, bei der die Top eine invertierte Position durchläuft, mit einer Rotation um die vertikale Körperachse (Bsp.: X-Out Schraube) - Kick Tripple - Kick-Kick-Double
hohe Schwierigkeit	13.0 – 9.0	Saltovariationen ohne Rotation um die vertikale Körperachse (Beispiele: Layout, Layout-Stepout, Pike Open, X-out, ..., Ausnahme: Arabian) Kick Double
durchschnittliche Schwierigkeit	10.0 – 6.0	gehockter Salto vw/rw Birdfront Kombination von zwei Tricks mit mindestens einer Drehung um die vertikale Körperachse (z.B. Kick-Twist, Double Twist) Rotation um die vertikale Körperachse + Jump Kick-Kick
niedrige Schwierigkeit	7.0 – 3.0	Einfache Rotation um die vertikale Körperachse alle Jumpvariationen (Toe Touch, Around the World, Pike, ..)
sehr niedrige Schwierigkeit	4.0 – 0.0	Tricks mit geringen Anforderungen an Dehnbarkeit, Körperspannung und Orientierung im Raum: Pencil, Tuck Arch, Kick Arch

Eine Aufwertung der Schwierigkeit der Tosses kann bei guter Ausführung über das Werfen mit weniger Bases erreicht werden.
Anmerkung: Gehaltene Tosses (typischerweise in den Cheer Levels 1 und 2, da freie Tosses für diese Cheer Levels nicht erlaubt sind) werden zu Pyramiden Transitions gewertet. Hierbei ist die Wurftechnik nicht relevant.

2.3.4 Dance / Motions

Im Skill Bereich Dance / Motions werden die Tänze und Motions in einer Routine bewertet. Dies kann in Form eines Tanzes, Cheers, Chants oder Mischformen geschehen. Die Punkte werden zum einen für die Ausführung und zum anderen für die Schwierigkeit der gezeigten Skills vergeben.

a) Ausführung (0.0 – 10.0 Punkte)

Die Ausführung der Dance / Motions wird in einer Punkteskala von 0.0 bis 10.0 Punkten gewertet. Dabei werden alle Dances / Motions Sequenzen, die in einer Routine gezeigt werden, einzeln gesehen. Die folgenden Kriterien werden bei der Ausführung bewertet:

- Synchronität
- Exaktheit der Motions, definiert durch
  - richtige Armhaltung (insb. richtiger Winkel der Arme zum Körper / richtige Höhe der Motions)
  - richtige Handhaltung (insb. richtig ausgeführte Fäuste oder Blades / richtiger Winkel des Handgelenks)
- Sauberkeit der Motions, definiert durch
  - Sharpness / Spannung (insb. bei Wechsel von Motions / durchgedrückte Arme)
- Exaktheit der Körperpositionen
- richtige Fuß- und Beinpositionen (insb. Lounges)
- Sauberkeit der Körperpositionen / Körperspannung
- Musikalisches Timing und Taktgefühl

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Bewertung der Ausführung im Skill Bereich Dance / Motions		
sehr gute Ausführung	10.0 – 7.0	- keine groben oder mittleren Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehler
gute Ausführung	8.0 – 5.0	- kein grober Fehler - bis zu ein mittlerer Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
durchschnittliche Ausführung	6.0 – 3.0	- bis zu ein grober Fehler und ein mittlerer Fehler oder zwei mittlere Fehler und kein grober Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
schlechte Ausführung	4.0 – 1.0	- bis zu zwei grobe Fehler und ein mittlerer Fehler oder drei mittlere Fehler
sehr schlechte Ausführung	3.0 – 0.0	- mehr als zwei grobe oder drei mittlere Fehler

Wobei sich grobe, mittlere und kleinere Fehler durch den Grad der Verletzung der oben genannten Kriterien definieren.

b) Schwierigkeit (0.0 – 10.0 Punkte)

Bei allen vorherrschenden und Mischbildern wird die Schwierigkeit getrennt bewertet und dann nach der in Abschnitt 2.1 und 2.2 beschriebenen Methode die Endnote im Schwierigkeitsbereich festgesetzt. Die Schwierigkeit der Bilder dieses Skillbereichs wird definiert durch die folgenden Kriterien:

- Komplexität der Choreographie
- Komplexität der Motions
- Variation der Motions
- Ripples und Level Changes
- Ausnutzung und Umsetzung / Interpretation der Musik
- Fluss
- Kreativität
- Tempo

2.3.5 Flow of Routine & Transitions

Im Skill Bereich Flow of Routine & Transitions wird die Ausführung und Schwierigkeit folgender Komponenten einer Routine bewertet:

- Flow (flüssige Übergänge)
- Schnelligkeit der Routine
- Timing der Skills
- Transitions: Übergänge der Bilder, Stunt- und Pyramidentransitions
- Kreativität

Weitere Anhaltspunkte sind:

- Exaktheit der Formations
- richtiges Spacing
- Exaktheit und Sauberkeit der Transitions
- richtiges Timing
- Synchronität während der Transition
- Komplexität der Formations
- Variation der Formations
- Raumausnutzung
- Komplexität der Transitions
- Tempo innerhalb der Transitions
- Fluss der Transitions
- Kreativität in Transitions
- Ripples, Level Changes

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Bewertung im Skill Bereich Flow of Routine & Transitions		
sehr gute Routine	15.0 – 11.0	- vielfältige und saubere Übergänge - sauber umgesetzte Schnelligkeit der Routine - kreative, anspruchsvolle Choreographie
gute Routine	13.0 – 9.0	- stimmige Choreographie - saubere Übergänge - saubere umgesetzte Schnelligkeit der Routine
durchschnittliche Routine	10.0 – 6.0	- durchschnittliche Choreographie - wenige kreative Übergänge - durchschnittlich ausgeführte Übergänge
schlechte Routine	7.0 – 3.0	- kaum vorhandene Übergänge - langsames Tempo - „aneinandergereihte“ Skills
sehr schlechte Routine	4.0 – 0.0	- sehr schlechte Ausführung der oben genannten Bewertungskriterien - keine Choreographie erkennbar

2.3.6 Tumbling

Im Skillbereich Tumbling werden die verschiedenen Arten des Tumblings in einer Routine bewertet. Die Punkte werden zum einen für die Ausführung und zum anderen für die Schwierigkeit der gezeigten Skills vergeben. Die Skillbereiche Running Tumbling und Standing Tumbling zählen als Teilbereiche des Tumblings und sollten qualitativ und quantitativ ausgewogen gezeigt werden.

a) Ausführung (0.0 – 15.0 Punkte)

Die Ausführung von Tumbling Elementen wird jeweils in einer Punkteskala von 0.0 bis 15.0 Punkten gewertet. Folgende Kriterien gelten für die Punktevergabe im Tumbling:

- Eindeutige Erkennbarkeit des Tumbling Elements
- Streckung der Beine und Füße
- Exaktheit der Körperspannung und -haltung über den gesamten Bewegungsablauf
- Sauberkeit der Landung im Stand mit aufgerichtetem Oberkörper
- Synchronität

Die Teamleistung spielt im Tumbling sowohl bei der Ausführung wie auch der Schwierigkeit eine tragende Rolle. Bei fehlender Teamleistung wird auch die Punktzahl der Ausführung herabgestuft.

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Bewertung der Ausführung im Skillbereich Tumbling		
sehr gute Ausführung	15.0 – 11.0	- keine groben oder mittleren Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehler
gute Ausführung	13.0 – 9.0	- kein grober Fehler - bis zu ein mittlerer Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
durchschnittliche Ausführung	10.0 – 6.0	- bis zu ein grober Fehler und ein mittlerer Fehler oder zwei mittlere Fehler und kein grober Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
schlechte Ausführung	7.0 – 3.0	- bis zu zwei grobe Fehler und ein mittlerer Fehler oder drei mittlere Fehler
sehr schlechte Ausführung	4.0 – 0.0	- mehr als zwei grobe oder drei mittlere Fehler

Wobei sich grobe, mittlere und kleinere Fehler bei Tumbling durch folgendes auszeichnen:

grober Fehler	- Tumbling Element ist nicht erkennbar - ~~Tumbling wird sichtbar in einer ausführenden Gruppe verweigert~~ - Tumbling mit sehr unsauberer Landung (ungewollter Bodenkontakt durch Hände, Knie, Gesäß oder Kopf je nach ausgeführtem Tumbling Element)
mittlerer Fehler	- Tumbling Element ist kaum erkennbar - Arme sind in der Stützphase stark gebeugt - Beine sind stark gebeugt und Füße nicht gestreckt, z.B. beim Bogengang vw/rw oder Handstandüberschlag - schlechte Körperspannung im gesamten Bewegungsablauf - Tumbling mit unsauberer Landung - völlige Unsynchronität
kleiner Fehler	- kleinere Unsauberkeiten in Arm-, Bein- und Fußstreckung - kleinere Unsauberkeiten in der Körperhaltung - kleinere Unsauberkeiten in der Landung - kleinere Unsauberkeiten in der Synchronität

b) Schwierigkeit (0.0 – 15.0 Punkte)

Bei alle vorherrschenden und Mischbildern wird die Schwierigkeit im Skillbereich Tumbling getrennt bewertet und dann nach der in Abschnitt 2.1 und 2.2 beschriebenen Methode die Endnote im Schwierigkeitsbereich festgesetzt. Um in den jeweiligen Schwierigkeitsgrad zu gelangen, sollte immer die Mehrheit des Teams den Skill ausführen.

Bewertung der Schwierigkeit im Skillbereich Tumbling		
sehr hohe Schwierigkeit	15.0 – 11.0	- die offensichtliche Mehrheit des Teams ist am Tumbling beteiligt - die Mehrheit der Skills beider Bereiche liegt im sehr hohen Schwierigkeitsbereich
hohe Schwierigkeit	13.0 – 9.0	- die offensichtliche Mehrheit des Teams ist am Tumbling beteiligt - die Mehrheit der Skills beider Bereiche liegt im hohen Schwierigkeitsbereich
durchschnittliche Schwierigkeit	10.0 – 6.0	- die Hälfte des Teams ist am Tumbling beteiligt - die Mehrheit der Skills beider Bereiche liegt im durchschnittlichen Schwierigkeitsbereich

niedrige Schwierigkeit	7.0 – 3.0	- weniger als die Hälfte des Teams ist am Tumbling beteiligt - die Mehrheit der Skills beider Bereiche liegt im niedrigen Schwierigkeitsbereich
sehr niedrige Schwierigkeit	4.0 – 0.0	- nur wenige Mitglieder des Teams sind am Tumbling beteiligt - die Mehrheit der Skills beider Bereiche liegt im sehr niedrigen Schwierigkeitsbereich

Für die Bewertung der einzelnen Bilder gilt die folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet. Es ist zu beachten, dass Tumbling-Passes höherwertiger eingestuft werden, je mehr (verschiedene) Elemente gut ausgeführt aneinander gereiht werden. Außerdem werden synchronisierte Tumbling-Sequenzen, also Sequenzen, in denen viele Teammitglieder den Skill gleichzeitig ausführen, höher bewertet als einzeln gezeigte Elemente. Die Elemente sind hierarchisch nach ihrem Schwierigkeitsgrad aufgelistet.

Bewertung der Schwierigkeit im Skill Bereich Standing / Running Tumbling			
		Standing Tumbling	Running Tumbling
sehr hohe Schwierigkeit	15.0 – 11.0	alle Elemente mit einer freihändigen Drehung um die horizontale und mindestens einer freihändigen Drehung um die vertikale Körperachse	- Alle Running Tumbling-Sequenzen mit einer freihändigen Drehung um die horizontale und mindestens einer freihändigen Drehung um die vertikale Körperachse
hohe Schwierigkeit	13.0 – 9.0	alle Elemente mit einer freihändigen Drehung um die horizontale und keiner freihändigen Drehung um die vertikale Körperachse (Ausnahme: Arabian)	- Alle Running Tumbling-Sequenzen mit einer Saltovariation (Bsp. Layout, Step-Out)
durchschnittliche Schwierigkeit	10.0 – 6.0	- Flickflack - Menicelli - Freies Rad	- Alle Running Tumbling-Sequenzen mit mindestens einem Flickflack
niedrige Schwierigkeit	7.0 – 3.0	- Handstandüberschlag vw beidarmig - Schrittüberschlag vw beidarmig - Bogengang vw,rw beidarmig	- Handstandüberschlag und Tumbling Element
sehr niedrige Schwierigkeit	4.0 – 0.0	- Radwende - Block Cartwheel - einarmiges Rad - Rad - Handstand - Rolle	- Rad-Radwende - Rad-Rad - Rad-Rolle

2.3.7 Jumps

Im Skill Bereich Jumps werden die Sprünge in einer Routine bewertet. Die Punkte werden zum einen für die Ausführung und zum anderen für die Schwierigkeit der gezeigten Skills vergeben.

a) Ausführung (0.0 – 5.0 Punkte)

Die Ausführung von Jumps wird in einer Punkteskala von 0.0 bis 5.0 Punkten gewertet.
Geachtet werden muss in diesem Skillbereich auf die folgenden Kriterien:

- Eindeutige Erkennbarkeit des Sprunges
- Exaktheit der Armhaltung
- Streckung der Beine und Füße
- Dehnbarkeit (Aufwertung bei überdurchschnittlicher Dehnbarkeit)
- Exaktheit der Körperhaltung
- Exaktheit des Sprungverlaufs

- Sauberkeit der Landung (insbesondere geschlossene Füße und Beine)
- Synchronität

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Bewertung der Ausführung im Skill Bereich Jumps		
sehr gute Ausführung	5.0 – 4.0	- keine groben oder mittleren Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehler
gute Ausführung	4.0 – 3.0	- kein grober Fehler - bis zu ein mittlerer Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
durchschnittliche Ausführung	3.0 – 2.0	- bis zu ein grober Fehler und ein mittlerer Fehler oder zwei mittlere Fehler und kein grober Fehler - keine große Anzahl von kleinen Fehlern
schlechte Ausführung	2.0 – 1.0	- bis zu zwei grobe Fehler und ein mittlerer Fehler oder drei mittlere Fehler
sehr schlechte Ausführung	1.0 – 0.0	- mehr als zwei grobe oder drei mittlere Fehler

Wobei sich grobe, mittlere und kleinere Fehler bei Sprüngen durch folgendes auszeichnen:

grober Fehler	- Sprung ist nicht erkennbar - Sprung wird sichtbar verweigert - Sprung mit sehr unsauberer Landung (Bodenkontakt durch Hände oder Gesäß)
mittlerer Fehler	- Sprung ist kaum erkennbar - fliegende Arme - Beine und Füße sind nicht gestreckt - Füße sind bei der Landung nicht geschlossen - völlig unsynchroner Sprungverlauf (Timing off) - völlig unsynchrone Körperhaltung und Landung
kleiner Fehler	- kleinere Unsauberkeiten in Armhaltung - kleinere Unsauberkeiten in Bein- und Fußstreckung - kleinere Unsauberkeiten in der Körperhaltung - kleinere Unsauberkeiten in der Landung - kleinere Unsauberkeiten in der Synchronität

b) Schwierigkeit (0.0 – 5.0 Punkte)

Bei alle vorherrschenden und Mischbildern wird die Schwierigkeit der Jumps getrennt bewertet und dann nach der in Abschnitt 2.1 und 2.2 beschriebenen Methode die Endnote im Schwierigkeitsbereich festgesetzt. Für die Bewertung der einzelnen Bilder gilt die folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Bewertung der Schwierigkeit im Skill Bereich Jumps		
sehr hohe Schwierigkeit	5.0 – 4.0	schnelle 3er-Kombinationen aus Sprüngen von mindestens durchschnittlicher Schwierigkeit
hohe Schwierigkeit	4.0 – 3.0	schnelle 2er-Kombination aus Sprüngen von mindestens durchschnittlicher Schwierigkeit langsame 3er Kombination aus Sprüngen von mindestens durchschnittlicher Schwierigkeit Around the World
durchschnittliche Schwierigkeit	3.0 – 2.0	Pike Toe Touch Double Nine
niedrige Schwierigkeit	2.0 – 1.0	Double Hook Hurdler (alle Variationen) Herkie
sehr niedrige Schwierigkeit	1.0 – 0.0	Tuck Spread Eagle

Eine Aufwertung der Sprünge ist über Kombinationen zu erreichen. Wichtig ist es dabei, zwischen schnellen und langsamen sowie zwischen Zwei- und Mehrfach-Kombinationen zu unterscheiden. Außerdem muss berücksichtigt werden, welchem Wertungsbereich die kombinierten Sprünge angehören (z.B. können nur schnelle 3er-Kombinationen aus Sprüngen von hoher und durchschnittlicher Schwierigkeit zu einer Aufwertung in den Punktebereich für sehr hohe Schwierigkeit führen). Das bedeutet nicht zwangsläufig, dass Sprungkombinationen in den Punktebereich der nächsthöheren Schwierigkeit aufgewertet werden, sondern es auch nur zu einer Aufwertung innerhalb des Punktebereichs der Schwierigkeit der Einzelsprünge kommen kann.

2.3.8 Allgemeiner Eindruck

Im Bereich Allgemeiner Eindruck wird der Eindruck bewertet, den die Routine bei Jury und Publikum durch folgende Komponenten hinterlässt:

- Publikumswirksamkeit
- Präzision und Synchronität der Routine
- Ausführung aller Skillbereiche
- Umsetzung des Leitfadens „Perfection before Progression“

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Bewertung im Skill Bereich Allgemeiner Eindruck		
sehr guter Eindruck	15.0 – 11.0	- Leitsatz perfekt umgesetzt - sehr gute Ausführung - sehr sicherer und gekonnter Eindruck der Routine
guter Eindruck	13.0 – 9.0	- Leitsatz gut umgesetzt - gute Ausführung - sicherer und gekonnter Eindruck der Routine
durchschnittlicher Eindruck	10.0 – 6.0	- Leitsatz umgesetzt mit Schwächen - durchschnittliche Ausführung - Eindruck der Routine als noch übungsbedürftig
schlechter Eindruck	7.0 – 3.0	- Leitsatz kaum umgesetzt - schlechte Ausführung - ungekonnter Eindruck der Routine
sehr schlechter Eindruck	4.0 – 0.0	- Leitsatz nicht umgesetzt - sehr schlechte Ausführung - insgesamt sehr schlechter Eindruck der Routine