

Regelwerk für die
Performance Cheer-Kategorien
Freestyle Pom, Hip Hop & Jazz
Team + Double

Saison
2017 / 2018

UPDATE

Version 08.01.2018



www.ccvd.de

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Regeln	4
1.1 Geltungsbereich	4
1.2 Meisterschaftsturnus und Qualifikationen	4
1.3 Anmeldung und Absagen	7
1.4 Teilnahmebedingungen	7
1.4.1 Teilnahmeberechtigung	7
1.4.2 Zentrale Bundespassstelle und Bundesstarterpässe	9
1.4.3 Vereinswechsel	9
1.4.4 Teilnehmer aus den USA und Kanada/ ausländische Teilnehmer	9
1.4.5 Altersklassen	10
1.4.6 Kategorien	11
1.5 Meisterschaft	11
1.5.1 Turnierleitung und Anfragen betreffend der Meisterschaft	11
1.5.2 Jury und Endgültigkeit von Entscheidungen	12
1.5.3 Unterbrechung der Routine	12
1.5.4 Bestimmung des Siegers	13
1.5.5 Musik/ Betreten der Matte	13
1.5.6 Sportliches Verhalten, Disqualifikation und Rechtsweg	14
1.5.7 Dauer der Routine	14
1.5.8 Auftrittsfäche	15
1.5.9 Strafen bei Regelverletzungen	15
1.5.10 Medizinische Richtlinien	15
2 Performance Cheer	18
2.1 Performance Cheer-Kategorien	18
2.1.1 Freestyle Pom	18
2.1.2 Hip Hop	18
2.1.3 Jazz	19
2.2 Generelle Richtlinien (Freestyle Pom, Hip Hop, Jazz)	20
2.2.1 Allgemeines	20
2.2.2 Requisiten/Hilfsmittel	21

2.2.3 Choreographie, Musik- und Kostümwahl	21
3 Wertungsprozess	22
3.1 Besetzung des Kampfgerichtes und Ermittlung der Wertung	22
3.2 Bewertungsbögen	23
3.2.1 Bewertungsbogen Freestyle Pom	23
3.2.2 Bewertungsbogen Hip Hop	24
3.2.3 Bewertungsbogen Jazz	25
3.2.4 Bewertungsbogen Double	26
4 Performance Cheer-Regeln	27
4.1 Regeln Freestyle Pom	27
4.1.1 Ausführung eines Einzelnen	27
4.1.2 Ausführung in Gruppen oder Paaren	27
4.1.3 Ungestützte Abgänge auf die Bodenfläche	28
Regeln Hip Hop	28
4.2.1 Ausführung eines Einzelnen	28
4.2.2 Ausführung in Gruppen oder Paaren	29
4.2.3 Ungestützte Abgänge auf die Bodenfläche	29
4.3 Regeln Jazz	30
4.3.1 Ausführung eines Einzelnen	30
4.3.2 Ausführung in Gruppen oder Paaren	31
4.3.3 Ungestützte Abgänge auf die Bodenfläche	31
Regelverstöße	32
5 Glossar Englisch / Deutsch	33

1 Allgemeine Regeln

1.1 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk für Wettkämpfe gilt für alle Wettkämpfe, die im CCVD e.V. oder in dessen Mitgliedsverbänden ausgetragen oder von diesen unterstützt werden.

1.2 Meisterschaftsturnus und Qualifikationen

Performance Cheer-Teams und Performance Cheer Double qualifizieren sich in ihren Kategorien für die Deutsche Meisterschaft über die Punktzahlen aus den Regionalmeisterschaften West (Bonn 04.03.2018) und Ost (Riesa 17.03.2018).

Befinden sich mehrere Teams/Double nach einer Meisterschaft auf dem gleichen Platz, können sich alle diese Teams zur weiterführenden Meisterschaft qualifizieren, wenn die Regularien dieser Meisterschaft es erlauben. Sollten die Regularien der Meisterschaft eine Qualifikation mehrerer Teams oder nur eine kleinere Anzahl von Teams/Double erlauben, werden die Punktestände der vorhergehenden Meisterschaft vor der qualifizierenden Meisterschaft zum Vergleich der Teams herangezogen (Beispiel: zwei Deutsche Meister führen zum Vergleich der Punktzahlen der Regionalmeisterschaft, wenn es um die Qualifikation z.B. zu einer Europameisterschaft geht). Sollte das Heranziehen einer vorhergehenden Meisterschaft keine Unterscheidungsmöglichkeit der Teams beinhalten, entscheidet das Los über die weiterführende Qualifikation.

Team Performance Cheer High Kick wird wie bereits in der Saison 2016/17 international nicht angeboten, weshalb diese Kategorie auch auf nationaler Ebene in Deutschland eingestellt wird.

A. Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft

Aus den Ergebnissen der Regionalmeisterschaften West und Ost wird ein allgemeines bundesdeutsches Ranking für die verschiedenen Kategorien erstellt. Die punktbesten Teams und Double in ihren Kategorien qualifizieren sich für die Deutsche Meisterschaft. Ein Nachrücken bei der Absage von Teams bzw. Double ist möglich. Die Anzahl der Teams/Double pro Kategorie, die sich für die Deutsche Meisterschaft qualifizieren, ist wie folgt definiert:

Kategorie	Altersklasse	Anzahl der auf den RM gestarteten Teams / Double	Qualifikationsplätze im nationalen Ranking
Team Performance Cheer Freestyle Pom	PW, JR, SR	0-10 11-15 16-20	1.-5. Platz 1.-6. Platz 1.-7. Platz (zzgl. ICU-Starter)
Team Performance Cheer Hip Hop	PW, JR, SR	0-10 11-15 16-20	1.-5. Platz 1.-6. Platz 1.-7. Platz (zzgl. ICU-Starter)
Team Performance Cheer Jazz	PW, JR, SR	0-10 11-15 16-20	1.-5. Platz 1.-6. Platz 1.-7. Platz (zzgl. ICU-Starter)
Performance Cheer Freestyle Pom Double	JR, SR	0-10 11-15 16-20	1.-5. Platz 1.-6. Platz 1.-7. Platz (zzgl. ICU-Starter)
Performance Cheer Hip Hop Double	JR, SR	0-10 11-15 16-20	1.-5. Platz 1.-6. Platz 1.-7. Platz (zzgl. ICU-Starter)

B. Qualifikation für die ECU European Cheerleading Championships 2018

Die bei den Deutschen Meisterschaften jeweils beiden bestplatzierten Teams der Junior- und Senior-Kategorie in den Team Performance Cheer-Kategorien Freestyle Pom und Hip Hop mit mindestens 16 Aktiven, und in der Kategorie Jazz mit mindestens 18 Aktiven, qualifizieren sich für die Teilnahme an **den European Cheerleading Championships 2018** (30.06./01.07.2018 in Helsinki/Finnland).

Ein Nachrücken bei Absage eines der beiden punktbesten Teams ist nur bis zum drittbesten Team, das mindestens 16 Aktive (Jr. + Sr. Freestyle Pom + Hip Hop) bzw. 18 Aktive (Jr. + Sr. Jazz) hat, möglich.

Vorabinformation, Neu-Regelung der ECU: Ab 2019 qualifiziert sich nur noch ein Team (der Deutsche Meister) in der jeweiligen Kategorie auf der vorherigen Deutschen Meisterschaft. ~~(zuvor jeweils Platz 1 und 2). Sollte dieser die Qualifizierung nicht annehmen, kann nur der Vizemeister nachrücken.~~

Qualifikationen der Performance Cheer Double-Kategorien für die ECC unterliegen der Entscheidung der ECU und sind jederzeit möglich. Diese werden bei Bekanntgabe unverzüglich von Seiten des CCVDs an die Teilnehmer kommuniziert.

C. Qualifikation für die ICU World Cheerleading Championships 2019

Das bei der Deutschen Meisterschaft jeweils bestplatzierte Team der Junior- und Senior-Kategorie in den Team Performance Cheer-Kategorien Freestyle Pom und Hip Hop mit mindestens 16 Aktiven qualifiziert sich für eine Teilnahme an **den World Cheerleading Championships 2019** (25.-27.04.2018 in Orlando/USA).

Das bei der Deutschen Meisterschaft jeweils bestplatzierte Team der Senior-Kategorie in der Kategorie Jazz mit mindestens 18 Aktiven, qualifiziert sich für eine Teilnahme an **den World Cheerleading Championships 2019**.

Ein Nachrücken bei Absage des punktbesten Teams ist nur bis zum 2. punktbesten Team, das mindestens 16 Aktive (Jr. + Sr. Freestyle Pom + Hip Hop) bzw. 18 Aktive (Sr. Jazz) hat, möglich.

In den Performance Cheer Double-Kategorien qualifiziert sich der Deutsche Meister in den Kategorien Senior Freestyle Pom Double und Senior Hip Hop Double für die Teilnahme an den ICU World Cheerleading Championships 2019. Änderungen und weitere Qualifikationen unterliegen der Entscheidung der ICU und sind jederzeit möglich. Diese werden bei Bekanntgabe unverzüglich von Seiten des CCVDs an die Teilnehmer kommuniziert.

Ein Team, welches sich für die ICU World Cheerleading Championships qualifiziert hat und antritt, ist automatisch für die nächste Saison zur Deutschen Meisterschaft in der jeweiligen Kategorie qualifiziert.

Ein Double, welches sich für die ICU World Cheerleading Championships qualifiziert hat und antritt, ist automatisch für die nächste Saison zur Deutschen Meisterschaft in der jeweiligen Kategorie qualifiziert.

1.3 Anmeldung und Absagen

Bei der Anmeldung zur Regionalmeisterschaft und der Deutschen Meisterschaft sowie allen Meisterschaften, die nach diesem Regelwerk für Wettkämpfe ausgetragen werden, muss jedes teilnehmende Team im Backoffice bei der Anmeldung erklären, dass das gültige Regelwerk für Wettkämpfe bekannt, verstanden und anerkannt ist.

Eine Anmeldung für eine Regionalmeisterschaft oder die Deutsche Meisterschaft ist bis zu 4 Wochen vor dem Termin der Meisterschaft schriftlich an die Geschäftsstelle des CCVD e.V. möglich. Die Anmeldung zur Meisterschaft (namentliche Meldung aller Teammitglieder und sonstige Anmeldeunterlagen) muss von einem Vereinsverantwortlichen (Vorstandsmitglied oder Abteilungsleiter) bestätigt werden. Einer Absage der Meisterschaft steht einer Nichtteilnahme gleich. Eine Anmeldung über das elektronische Backoffice-System ist der obigen schriftlichen Anmeldung gleichbedeutend.

Wir bitten darum, dass sich Double mit Namen anmelden, um Verwechslungen zu vermeiden.

Ein Antrag auf den Wechsel der Kategorie oder des Levels zu den Regionalmeisterschaften ist möglich, wenn eine ausführliche schriftliche Stellungnahme mindestens eine Woche vorher per Mail an dance-board@ccvd.de (Ausschuss für Juroren, Regelwerk und Meisterschaften) gestellt wird. Ein Wechsel der Kategorie zur Deutschen Meisterschaft ist nicht möglich.

Eine Absage der Teilnahme ist bis zum Vortag der Meisterschaft 13 Uhr per Mail an dance-board@ccvd.de möglich oder vor Ort unverzüglich am Check-In mitzuteilen

Pro Team dürfen 30 aktive Cheerleader gemeldet werden. Diese Zahl beinhaltet mögliche Ersatzpersonen, die z.B. bei der Verletzung eines Aktiven zum Einsatz kommen können. Zusätzlich können max. 5 Begleitpersonen (Trainer, Betreuer, usw.) gemeldet werden.

Der Vereins-/Teamfotograf und Vereins-/Teamfilmer gilt als Begleitperson und muss im Backoffice angemeldet werden. Diese Personen gelangen nur über den Passcheck in den Wettkampfbereich und dürfen sich nur auf den vorgegebenen Plätzen aufhalten.

1.4 Teilnahmebedingungen

1.4.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt auf Meisterschaften sind Teams, die einem ordentlichen oder außerordentlichen Mitgliedsverein oder einer Mitgliedsabteilung oder einem Anschlussmitglied oder einer Startgemeinschaft gemäß der Bestimmungen des CCVD eines Landesverbandes für Cheerleading und Cheerdance im CCVD e.V. angehören.

1. Der Doppelstart eines einzelnen Sportlers oder eines Teams für zwei verschiedene Vereine auf einer Meisterschaft ist nicht möglich. Alle Teilnehmer eines Teams müssen dem gleichen Verein oder der gleichen Abteilung oder Startgemeinschaft angehören.

2. Der Doppelstart eines einzelnen Sportlers vom Peewee- zum Juniorbereich und vom Junior- zum Seniorbereich und andersrum sind innerhalb einer Meisterschaft und Saison erlaubt und müssen den Altersvorgaben entsprechen. Hinweis: Im Falle einer Qualifikation für die European Cheerleading Championships muss für eine Altersklasse entschieden werden. Ein Doppelstart in verschiedenen Altersklassen ist gemäß ECU Regelwerk nicht erlaubt. Es wird darum gebeten, im Fall eines Altersklassen-Doppelstarts das Meisterschaftsboard und das Dance Board zu informieren (meisterschaftsboard@ccvd.de und dance-board@ccvd.de), damit dies bei der Erstellung des Zeitplans für die Meisterschaft berücksichtigt werden kann.
3. Der Doppelstart eines Sportlers oder eines Teams in Performance Cheer und Cheer-Kategorien ist erlaubt. Doppelstarts müssen den Altersvorgaben entsprechen, die die jeweiligen Kategorien voraussetzen, in denen angetreten wird.
4. Der Doppelstart/Mehrfachstart eines Sportlers oder eines Teams in mehreren Performance Cheer-Kategorien ist erlaubt.
5. Es ist nicht möglich, in ein und derselben Team Performance Cheer-Kategorie und Altersklasse mit zwei Teams desselben Vereins an den Start zu gehen (Bsp.: zwei Teams von Verein XY starten in der Kategorie Senior Freestyle Pom).
6. Ein Doppelstart in ein und derselben Double Performance Cheer-Kategorie und Altersklasse ist nicht möglich (Bsp.: Person XY tritt in der Kategorie Double Senior Freestyle Pom in Double #1 und Double #2 an).
7. Ein Doppelstart in verschiedenen Altersklassen in den Double Performance Cheer-Kategorien ist nicht möglich (Bsp.: Person XY tritt in der Kategorie Double Junior Freestyle Pom und Double Senior Freestyle Pom an).

Grundsätzlich wird darauf hingewiesen, dass ein Doppelstart in mehreren Kategorien gut überlegt werden muss, da bei der zeitlichen Planung der Meisterschaften nicht immer auf Doppelstarts besondere Rücksicht genommen werden kann.

Alle Vereine benötigen eine Teilnahmebestätigung mindestens einer Person an einem Regelfragentag der Saison 2017/18, um an den Regionalmeisterschaften und Deutschen Meisterschaften 2018 teilnahmeberechtigt zu sein. Diese Bestätigung erfolgt jeweils durch die Landesverbände in Zusammenarbeit mit den ausrichtenden Landesverbänden der Regelfragentage. Dennoch sollte jeder Verein sicherstellen, sich zusätzlich eine Teilnahmebestätigung vor Ort ausstellen zu lassen.

Bei Nichtteilnahme an einem Regelfragentag fällt für diesen Verein bei einem Meisterschaftsstart eine Gebühr von 200 Euro pro startendem Team an.

Treten Vereine nach den Regelfragentagen in den CCVD e.V. ein, sind sie von dem Nachweis einer Teilnahmebestätigung befreit.

1.4.2 Zentrale Bundespassstelle und Bundesstarterpässe

Die Bundespassstelle führt ein zentrales Register aller Cheerleader, die auf Meisterschaften teilnehmen. Die Personendaten, die Vereinszugehörigkeit, das Lichtbild und ggf. Strafen einer Person oder eines Mitgliedsvereins oder Abteilung werden hier registriert. Die Bundespassstelle stellt die im CCVD gültigen Bundesstartpässe aus. Jeder teilnehmende Cheerleader einer Meisterschaft muss durch seinen Mitgliedsverein in der zentralen Bundespassstelle registriert sein und bekommt hierdurch seinen gültigen Bundesstartpass für seinen Mitgliedsverein. Eine Meldung bei der zentralen Bundespassstelle ist bis 8 Wochen vor einer Meisterschaft möglich. Bei Verlust eines Bundesstartpasses kann ein neuer Bundesstartpass nach den Gebühren, die für diesen Fall in der Finanzordnung des CCVD festgelegt sind, beantragt werden. Passanträge werden nur mit den Kontaktdaten eines Ansprechpartners (Emailadresse, Vereinsname + Ansprechpartner, Telefonnummer) bearbeitet.

Die Startberechtigung eines Cheerleaders für eine Meisterschaft wird durch die zentrale Bundespassstelle geprüft. Bei den Meisterschaften finden Ausweiskontrollen und ein Abgleich mit der namentlichen Meldung statt. Bei fehlendem Bundesstartpass oder einer Nichterteilung der Starterlaubnis durch die Bundespassstelle ist ein aktiver Cheerleader nicht berechtigt auf der Meisterschaft zu starten.

1.4.3 Vereinswechsel

Der Wechsel eines Teams von einem Verein zu einem anderen Verein ist bis zu sechs Wochen vor einer Meisterschaft möglich. Der Wechsel eines aktiven Cheerleaders von einem Verein zum anderen Verein ist nur bis zum Stichtag 31. Oktober möglich, es sei denn, es liegt eine Freigabe des abgebenden Vereins vor oder der Pass ist inaktiv. Sollte der Wechsel später stattfinden und keine Freigabe vorliegen, ist das Team nicht startberechtigt. Zusammenschlüsse von Hauptvereinen sind nicht als Wechsel anzusehen.

Maßgeblich für den Wechselzeitpunkt des Cheerleaders ist das Datum, an dem der Bundesstartpass des Sportlers für das neue Team beantragt wurde. Liegt bei Antrag eines Bundesstartpasses bereits ein Bundesstartpass für die gleiche Person und für einen anderen Verein vor, so wird dieser Verein über den Neuantrag des Bundesstartpasses informiert.

1.4.4 Teilnehmer aus den USA und Kanada/ ausländische Teilnehmer

Je Team darf nur eine Person die Staatsangehörigkeit aus den Ländern USA oder Kanada besitzen, außer diese Person hat länger als fünf Jahre ihren ständigen Wohnsitz in Deutschland. Der Nachweis über die Periode von 5 Jahren des ständigen Wohnsitzes in Deutschland muss schriftlich an die zentrale Bundespassstelle mindestens 8 Wochen vor der Meisterschaft erbracht werden.

Aufgrund kultureller und situationsbedingter Hintergründe können Ausnahmen erlaubt werden. Hierzu muss ein Antrag mit Namen der betroffenen Person, dem Pass, einem Nachweis des Grundes des Aufenthalts (z.B. Nachweis der elterlichen Beschäftigung in Deutschland oder Nachweis der Stationierung an einer Army Base), des momentanen Wohnsitzes und einer

Begründung in schriftlicher Form (eingescannt per Mail an passstelle@ccvd.de und dance-board@ccvd.de per Post) eingereicht werden.

1.4.5 Altersklassen

Die folgenden Altersklassen existieren in Bezug auf Alter und Geburtsjahr:

Wettkampfperiode 2018 (RM + DM 2018):

Altersklasse	Alter	Geburtsjahr für Wettkämpfe im Jahr 2018
Peewee	13 Jahre und jünger	Jahrgang 2005 und jünger
Junior	11-16 Jahre	Jahrgang 2001 bis 2006
Senior	13 Jahre und älter	Jahrgang 2004 und älter

Wettkampfperiode 2019 (RM + DM 2019):

Altersklasse	Alter	Geburtsjahr für Wettkämpfe im Jahr 2019
Peewee	13 Jahre und jünger	Jahrgang 2006 und jünger
Junior	11-16 Jahre	Jahrgang 2002 bis 2007
Senior	13 Jahre und älter	Jahrgang 2005 und älter

Jeder Trainer oder Verantwortliche eines Teams ist angehalten, die aktiven Cheerleader nach bestem Wissen über die Entwicklungsstufe und die Belastbarkeit der Einzelperson entsprechend in einer Altersklasse anzumelden.

1.4.6 Kategorien

Die folgenden Kategorien existieren im Bereich des CCVD. Angegeben ist die Minimalzahl und Maximalzahl der Personen, die aktiv auf der Auftrittsfäche an der Routine beteiligt sein dürfen.

Performance Cheer-Kategorie	Anzahl der Teilnehmer
PeeWee/Junior/Senior Team Cheer Freestyle Pom	8 bzw 16* - 25 Personen + max. 5 Ersatzpersonen
PeeWee /Junior/Senior Team Cheer Hip Hop	8 bzw 16* - 25 Personen + max. 5 Ersatzpersonen
PeeWee/Junior/Senior Team Cheer Jazz	8 bzw 18** - 25 Personen + max. 5 Ersatzpersonen
Junior/Senior Double Freestyle Pom	2 Personen + max. 1 Ersatzperson
Junior/Senior Double Hip Hop	2 Personen + max. 1 Ersatzperson

*16 ist die Mindestzahl in dieser Kategorie bei allen internationalen Wettkämpfen der ECU und ICU.

** 18 ist die Mindestzahl in dieser Kategorie bei allen internationalen Wettkämpfen der ECU und ICU.

Startberechtigt innerhalb Deutschlands sind Teams ab 8 Teilnehmern.

Weiterqualifikation für ECU oder ICU ist nur mit 16 (Freestyle Pom und Hip Hop) bzw. 18 (Jazz) Teilnehmern bei den Deutschen Meisterschaften möglich. **Wichtiger Hinweis: Die maximale Teilnehmerzahl sieht hier lediglich 24 Personen zzgl. max. 5 Ersatzpersonen vor.**

1.5 Meisterschaft

1.5.1 Turnierleitung und Anfragen betreffend der Meisterschaft

Die Turnierleitung einer Meisterschaft wird durch den Ausschuss für Juroren, Regelwerke und Meisterschaften im CCVD vorgeschlagen und durch das Bundespräsidium benannt. Alle Anfragen bezüglich Regeln oder des Ablaufs der Meisterschaft werden durch genau eine offizielle Person des Teams (z.B. Trainer, Captain ...) ausschließlich an die Turnierleitung gestellt. Anfragen sollten im Vorfeld des Auftritts des Teams sowie Fragen zu dem Auftritt selbst direkt nach dem Auftritt gestellt werden.

Anfragen bezüglich einer Meisterschaft oder Bewertung müssen innerhalb einer Woche nach

der Meisterschaft an den Ausschuss für Juroren, Regelwerk und Meisterschaften schriftlich gestellt werden an: dance-board@ccvd.de.

Wir bitten darum, dass alle Anfragen folgende Angaben beinhalten:

- A. Vereinsname und Kontaktdaten des Ansprechpartners
- B. Kategorie inkl. Altersklasse und
- C. Angabe der Meisterschaft, um die es sich handelt.

1.5.2 Jury und Endgültigkeit von Entscheidungen

Die Juroren der Meisterschaften werden von dem/der Juryobmann/-frau im Ausschuss für Juroren, Regelwerke und Meisterschaften im CCVD vorgeschlagen und durch das Bundespräsidium benannt. Die Jury einer Meisterschaft bewertet die Leistungen der teilnehmenden Teams und bestimmt die Gesamtpunktzahl der Teams.

Die Teilnehmer der Meisterschaft willigen ein, dass jegliche Entscheidungen der Jury und der Turnierleitung endgültig sind und nicht im Nachhinein angefochten werden. Alle Teilnehmer bestätigen, dass die Jury eine faire Momententscheidung trifft und dass alle Teams und Teilnehmer auf eine rechtliche Anfechtung dieser Entscheidungen in jeglichen Formen verzichten. Es gilt die Rechts- und Verfahrensordnung des CCVD.

Alle Freigaben (Bilder oder eingeschickte Videos) durch das Dance Board im Vorfeld oder der Legality Judges am Tag der Meisterschaft im Run Through, wurden auf Grundlage der gezeigten Elemente gegeben. Falls diese in der Wettkampfsituation abweichen, kann es dennoch zu Abzügen seitens der Juroren kommen.

1.5.3 Unterbrechung der Routine

A. Ungeahnte Vorkommnisse

1. Falls nach Meinung der Turnierleitung der Grund für die Unterbrechung der Routine eines Teams bei dem Equipment der Meisterschaft, der Veranstaltungshalle oder bei einer anderen Quelle liegt, die nicht dem Team zuzuordnen ist, sollte das Team die Routine vollständig abbrechen.
2. Das Team darf das Programm noch einmal im Ganzen zeigen. Die weitere Bewertung erfolgt dann ab dem Zeitpunkt der Unterbrechung.
3. Sollte ein Team die Routine nicht in ihrer Ganzheit wiederholen können, werden die Punkte auf Grundlage der niedrigeren Darbietung gegeben.

B. Eigenes Verschulden

1. Wenn die Routine durch die Schuld des eigenen Equipments unterbrochen wird, muss das Team die Routine beenden oder von der Meisterschaft zurücktreten.
2. Die Turnierleitung kann bestimmen, ob das Team die Routine zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen darf. Wenn das Team die ganze Routine noch einmal zeigen darf, dann wird diese nur ab dem Zeitpunkt der Unterbrechung weiter bewertet.

3. Sollte ein Team die Routine nicht in ihrer Ganzheit wiederholen können, werden die Punkte auf Grundlage der bisherigen Darbietung gegeben.

C. Verletzungen

1. Im Falle einer Verletzung, welche die eventuelle Schädigung der Gesundheit des/der verletzte/n Sportlers/Sportlerin oder anderer Teammitglieder zur Folge hat, muss die Routine abgebrochen werden.
2. Die Trainer/innen und Teilnehmenden akzeptieren, dass die Entscheidung zum Abbruch immer zum Wohle der Gesundheit der Sportler/innen gefasst wird und können diese später nicht anfechten.
3. Die Personen, die eine Routine wegen Verletzungen unterbrechen dürfen, sind: Offizielle der Turnierleitung, Juroren, der Coach des antretenden Teams oder der / die Verletzte.
4. Die Offiziellen der Turnierleitung/ Juroren bestimmen, ob das Team zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal auftreten darf. Die Wertung erfolgt dann erst ab dem Zeitpunkt, an dem die Routine abgebrochen wurde. Der / die Verletzte darf nicht noch einmal auftreten, es sei denn, die Offiziellen der Turnierleitung / Juroren bekommen die offizielle Zusage von dem anwesenden Meisterschaftsarzt UND einem Elternteil UND DANN des Trainers oder Betreuers des Teams.

1.5.4 Bestimmung des Siegers

Sieger einer Kategorie ist das Team, das von der Jury die höchste Punktzahl erhält. Bei Punktegleichstand zweier oder mehrerer Teams nehmen alle Teams denselben Platz ein. Die entsprechende Anzahl von nachfolgenden Plätzen bleibt unbesetzt.

1.5.5 Musik/ Betreten der Matte

1. Die Musik soll dem Alter und einem Familienpublikum entsprechen.
2. Alle Sportler müssen mindestens einen Fuß, eine Hand oder ein anderes Körperteil (keine Haare) auf der Auftrittfläche haben, wenn die Routine beginnt. Die Zeitnahme beginnt entweder mit dem ersten choreographischen Element oder mit dem ersten Ton der Musik und endet mit dem letzten choreographischen Element oder mit dem letzten Ton der Musik.
3. Die Musik für die Routine eines Teams muss spätestens eine Woche vor der Meisterschaft per E-Mail an musik@ccvd.de (nur im MP3-Format) eingehen. Die Datei muss mit dem Namen des Teams und der Kategorie (Bezeichnung: kategoriekürzel_teamname.mp3) gekennzeichnet sein. Zur Meisterschaft selbst sind bitte zwei Ersatz-CDs mitzubringen.
4. Falls ein Team die maximale Dauer der Routine überschreitet, wird pro Verstoß ein Abzug erfolgen. Ein (1) Punkt Abzug für 5-10 Sekunden und drei (3) Punkte Abzug für 11 und mehr Sekunden pro Juror.

5. Jedes Team muss einen Vertreter für das Abspielen der Musik haben. Diese Person ist dafür verantwortlich, am Musiktisch die Musik für das Team zu starten und zu stoppen („play“ und „stop“ zu drücken) bzw. das Zeichen hierfür zu geben. Sie muss während der gesamten Routine dort anwesend sein. Wir empfehlen, dass sich diese Person ab zwei Teams vor dem eigenen Team am Musiktisch einfindet, um Verzögerungen zu vermeiden. Sollte es zu Verzögerungen kommen, kann dies zu Abzügen führen (drei (3) Punkte pro Juror).
6. Jedes Team muss die Wettkampffläche zügig betreten, damit der Meisterschaftszeitplan eingehalten werden kann. Choreographierte Intros auf die Matte sind nicht erlaubt und können zu Abzügen führen (drei (3) Punkte pro Judge).
7. Da Abzüge bei Zeitüberschreitung hoch sind, wird empfohlen, die Musik mit einem Puffer von einigen Sekunden zu planen/schneiden, um Unterschiede der Musikanlagen zu kompensieren.

1.5.6 Sportliches Verhalten, Disqualifikation und Rechtsweg

Es gilt die Rechts- und Verfahrensordnung des CCVD. Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich nach allen Regeln des sportlichen Verhaltens vor, während und nach der Meisterschaft zu verhalten. Der Trainer sowie Vereinsoffizielle sind dafür verantwortlich, dass sich Teilnehmer, Trainer, Eltern sowie mit dem Team in Verbindung stehende Personen nach sportlichen Maßstäben verhalten und den Sport positiv repräsentieren.

Die folgenden Regelverstöße führen zur Disqualifikation:

- Tätlichkeiten oder Beleidigungen gegenüber Jury, Offiziellen, Teilnehmern oder Zuschauern
- Einsatz eines nicht angemeldeten Cheerleaders
- Verstoß gegen die Anti-Doping-Verordnung
- Verstoß gegen Altersbestimmungen
- Grob unsportliches Verhalten

Des Weiteren gelten die Verfahrenswege und Strafen der Rechts- und Verfahrensordnung des CCVD e.V.

1.5.7 Dauer der Routine

Die Zeit der Routine für alle Performance Cheer-Teamkategorien beträgt maximal 2:30 min. Für Double Routines gilt 1:30 min. Die Zeitnahme beginnt mit dem ersten choreographischen Element oder mit dem ersten Ton der Musik und endet mit dem letzten choreographischen Element oder mit dem letzten Ton der Musik. Ein Verstoß des Zeitlimits kann zu Abzug führen.

1.5.8 Auftrittsfäche

1. Die Mindestgröße der Auftrittsfäche ist 12 x 12m. Auf Regional- und Deutschen Meisterschaften wird eine Fläche mit einem Marley Dancefloor von 14 x 14 m bereitgestellt.
2. Teams dürfen sich überall innerhalb der Wettkampffäche aufstellen.
3. Es gibt keine Strafen für den Übertritt außerhalb dieser Fläche.
4. Alle Sportler müssen mindestens einen Fuß, eine Hand oder ein anderes Körperteil (keine Haare) auf der Auftrittsfäche haben, wenn die Routine beginnt.

1.5.9 Strafen bei Regelverletzungen

Im Falle einer Regelverletzung werden fünf (5) Punkte pro Juror, dessen Wertung in die Gesamtpunktzahl eines Teams mit eingerechnet wird, abgezogen. Dieser Abzug gilt nicht für Regelverletzungen, welche einen geringeren Punktwert haben. Tritt dieselbe Regelverletzung mehrfach hintereinander auf, wird dies als ein Regelverstoß gezählt und mit 5 Punkten Abzug bestraft.

1.5.10 Medizinische Richtlinien

A. Akute und chronische Krankheiten:

Haben die zum Wettkampf angemeldeten Teilnehmer/innen Krankheiten akuter oder chronischer Natur, die die Leistungserwartungen reduzieren können oder unter Wettkampferwartungen für den Sportler/in selbst zu einer Gefahr für Leib und Leben werden können, haben die Betroffenen ein ärztliches Attest vorzulegen – idealerweise einen sportmedizinischen Untersuchungsbefund -, aus dem hervorgeht, dass die bestehende Erkrankung (Beispiele: Asthma bronchiale, Diabetes, Herzmuskel- oder Herzklappenerkrankungen u.a.) keine körperliche Leistungseinschränkung bewirkt, und dass die betreffende Krankheit nicht geeignet ist, unter wettkampfsportlicher Belastung eine Gefahr für Leib und Leben zu werden.

B. Medikamenteneinnahme:

Bei der Einnahme von Medikamenten und Nahrungsergänzungsmitteln ist darauf zu achten, dass der Nationale-Anti-Doping-Code (NADC) der NADA eingehalten wird.

Informationen hierzu unter:

<https://www.nada.de/medizin/im-krankheitsfall/verbotene-substanzen-und-methoden/>

Sollte eine Substanz auf der Verbotsliste der NADA stehen, dann benötigt der Sportler/die Sportlerin dafür ein ärztliches Attest, welches am Tag der Meisterschaft mit sich zu führen ist.

Die Formularvorlage kann unter:

https://www.nada.de/fileadmin/user_upload/nada/Medizin/2017_AErztliches_Attest.pdf

herunter geladen werden.

Eine Haftung des Veranstalters, des Ausrichters oder des Medical Staffs vor Ort für die Einnahme eines nicht zulässigen Medikamentes ist ausgeschlossen.

Im Zweifelsfall wird der/die Wettkampfarzt/in sich eine letzte Entscheidung hinsichtlich der Zulassung zum Wettkampf vorbehalten. Sollte bei einem/er zum Wettkampf angemeldeten und zugelassenen Teilnehmer/in mit einer der o.g. Erkrankungen die Notwendigkeit zu einer Dauermedikation oder auch einer Notfallmedikation, wie z.B. bei Asthmaanfall, gegeben sein, ist darauf zu achten, dass die Medikamente nicht unter die Verbotsliste der NADA fallen (Verbotsliste 2017:

https://www.nada.at/files/doc/Listen/Verbotsliste_2017_informatorische_UEbersetzung.pdf)

- Falls das betreffende Medikament in der Verbotsliste enthalten ist, kann vom Athleten eine Ausnahmegenehmigung bei der NADA für dieses Medikament beantragt werden. Downloadbereich der NADA: <https://www.nada.de/de/service-infos/downloads/>

Diese Genehmigung muss vor Wettkampfbeginn dem zuständigen Wettkampfgericht vorgelegt werden.

Hinweis: Der Antrag sollte frühzeitig bei der NADA eingereicht werden. Allein die zweite Überprüfungsstufe durch das TUE-Komitee dauert 21 Tage (siehe Homepage der NADA: <https://www.nada.de/de/medizin/im-krankheitsfall/medizinische-ausnahmegenehmigungen-tue/>).

Eine Haftung des Veranstalters, des Ausrichters oder des Medical Staff vor Ort für die Einnahme eines nicht-zulässigen Medikaments, ist ausgeschlossen.

C. Medizinische Implantate:

Sportler/innen, die „Medizinische Implantate“ (wie z.B. Insulinpumpe, Herzschrittmacher, Drainagen, Schmerzpumpen etc.) tragen, können nur nach vorausgehender Prüfung und Absprache (bis 3 Woche vor dem Wettkampf) mit dem CCVD-Präsidium zugelassen werden. Das Präsidium behält sich vor, hierzu fachmedizinische Informationen einzuholen und den/die Teilnehmer/in vom Wettkampf auszuschließen.

D. Schwangerschaft:

Schwangere sind vom aktiven Wettkampf ausgeschlossen.

E. Schienen, Bandagen, Tapes:

Medizinische Schienen, welche dem Originaldesign des Herstellers entsprechen und nicht verändert wurden, benötigen keine weitere Polsterung. Medizinische Schienen, welche nicht dem Originaldesign des Herstellers entsprechen und verändert wurden, müssen gepolstert werden. Diese Polsterung darf nicht dicker als 1,25 cm sein. Wenn der/die Sportler/in eine harte Schiene (Beispiel: Gips) oder einen Gehstiefel trägt, darf er/sie nicht an den Start gehen.

Wenn Bandagen, Orthesen und Protektoren, die aus festem oder hartem Material gebaut sind, getragen werden, oder wenn dieselben Anteile aus festem oder hartem Material enthalten, muss vor Wettkampfbeginn vom Medical Staff eine schriftliche Bestätigung eingeholt werden,

dass „kein Verletzungsrisiko“ besteht. Reine Weichpolster - Bandagen brauchen nicht dem Medical Staff angezeigt und können ohne Genehmigung benutzt werden. Wird der Vorschrift zuwider gehandelt, muss mit der sofortigen oder nachträglichen Disqualifikation des Teams gerechnet werden.

„Psychologische Tapes“ werden vom Medical Staff nicht angeboten. Sollte der Medical Staff den Eindruck gewonnen haben, dass ein Tape aus psychologischen Gründen gewünscht ist, wird man mit Coach und/oder Trainer Rücksprache nehmen. Wenn keine medizinische Indikation vorliegt oder vom Medical Staff/ Arzt vor Ort gefordert wird, kann das Anlegen eines Tapes von Seiten des Medical Staffs ggfs. kostenpflichtig sein. Wenn leichte, akute oder chronische Verletzungsschäden bestehen (auch während der Wettkampfvorbereitung), die die Leistung / Routine nicht beeinträchtigen, wird empfohlen, sich beim Medical Staff fachmedizinischen Rat und Hilfe einzuholen, um die Gesundheit auch während der Routine nicht zu gefährden.

F. Schmuck und Piercings

Schmuck muss entfernt und darf nicht abgetaped werden. Jeglicher Körperschmuck (Piercing, Tunnel, Ketten, Armbänder, Ohrringe etc.) muss vom Sportler/von der Sportlerin vor dem Wettkampf abgelegt werden. In Ausnahmefällen kann das Medical Staff zur Entfernung des Körperschmucks in Anspruch genommen werden. Die Entfernung erfolgt ausschließlich auf Kosten des/der Sportler/in.

Beim Passcheck wird überprüft, ob alle sichtbaren Piercings (Kopf, Mund, Bauch) abgelegt wurden. Im negativen Fall ist dies umgehend zu tun, sonst kommt es zu Punktabzug (drei (3) Punkte pro Juror). Sollte sich das Piercing nicht entfernen lassen und liegt keine Versorgung und Freigabe des Medical Staffs vor (siehe nächster Absatz), darf der/die Sportler/in nicht an der Wettkampfroutine teilnehmen.

Personen mit „Dermal anchors“ (implantierte Piercings) dürfen nur nach Meldung bei der Jury und entsprechender ärztlicher „Versorgung“ (sicher abtapan) durch das Medical Staff antreten. Wir bitten darum, die Meldung bei der Jury im Vorfeld einer Meisterschaft zu absolvieren (per Mail an dance-board@ccvd.de).

2 Performance Cheer

Alle Teams müssen die generellen Freestyle Pom-, Hip Hop-, und Jazz-Richtlinien befolgen. Der Bewertungsablauf, die Bewertungskriterien und die Verteilung der maximal erreichbaren Punktzahlen für die verschiedenen Kategorien sowie mögliche Punktabzüge werden in diesem Kapitel beschrieben.

Die Performance Cheer-Kategorien haben alle gemein, dass sie einen hohen Unterhaltungswert haben und vor allem Spaß vermitteln sollen. Sie werden wie folgt definiert:

2.1 Performance Cheer-Kategorien

2.1.1 Freestyle Pom

Poms müssen während der kompletten Routine benutzt werden. Der Schwerpunkt in der Kategorie „Freestyle Pom“ besteht aus einer tempostarken und energiereichen Choreographie, der perfekten Umsetzung technischer Elemente, Kreativität, Ausstrahlung, Synchronität und Teameinheit. Das Team sollte als „eins“ wirken. Visuelle Effekte, der kreative und originelle Einsatz der Poms sowie exakte Platzierungen der Pom-Motions und starke Dance Technik sind weitere Merkmale. Visuelle Effekte einer Routine inkludieren Level Changes (Höhen – Tiefen), Gruppenarbeit, Formationswechsel, Ripples etc. Motions sollten sehr scharf, sauber und präzise ausgeführt werden. Typische Cheersprünge (wie z.B. Toe Touch, Pike etc.), Leapvarianten (Grand Jeté, Side Leap, Switch Leap, Surprise Leap etc.), Drehungen, Kicks und tänzerische Elemente sind ebenfalls wichtiger Bestandteil. Die Charakteristik einer Pom-Routine transportiert das traditionelle Cheerleading-Thema, es können aber auch Anleihen von den Kategorien Jazz und Hip Hop genommen werden.

2.1.2 Hip Hop

Hip Hop ist eine Kultur. Diese Kategorie sollte den Lifestyle und die Kultur des Hip Hops widerspiegeln. Die Wurzeln liegen in der New Yorker Ghetto-Szene. Funk- und Streetdance-Movements, Breakdance-Elemente, Styles wie Popping, Locking, Crumping, Breakdance, Whacking, Voguing etc. sind für eine Hip Hop-Routine stilprägend. Die Betonung liegt auf der Ausführung und Umsetzung von streetstyle-beeinflussten Bewegungen, Körperisolationen, Rhythmus, Rhythmuswechsel, Uniformität und Musik-Interpretationen. Die Bewegungen sollten kontrolliert ausgeführt werden, wobei der Körperschwerpunkt tief liegt. Die Uniformität die ganze Routine hindurch sollte dem Rhythmus und Beat der Musik entsprechen. Unterschiede zwischen harten und weichen Bewegungen betonen Körperkontrolle und sollten der Musikinterpretation dienen. Große Bewegungen, energetische und explosive Ausführung sowie eine aggressive, unterhaltende, nur minimal sexy anmutende Attitüde (Familienpublikum!) unterstreichen den hohen Entertainmentfaktor dieser Kategorie. Ein weiterer Fokus liegt auf Partnerwork-Elementen, Akro, Jumps, Freezes, Floor Work und weiteren hip hop-affinen Skills. Typische Kleidung, Accessoires, die die Hip Hop-Kultur reflektieren, sollten getragen werden.

2.1.3 Jazz

Die Betonung in einer Jazz-Routine liegt auf einer perfekten Ausführung von technischen Elementen, Extension, Kontrolle, Gleichgewicht, Körperhaltung, Style, Dehnbarkeit/Flexibilität, Kontinuität der Bewegung und großer Körperarbeit (maximale Bewegungsamplitude). Typische Bewegungsformen wie z.B. contraction/release, balance/off-balance sind ebenfalls Bestandteil einer Jazz-Routine wie technische Elemente, also Drehungen, Sprünge, Developés, Kicks usw. Diese werden hinsichtlich Schwierigkeit, Kombinatorik, ihrer technischen Ausführung und Präzision bewertet. Die Ausführung des Jazz-Styles sollte kraftvoll, uptempo, begeisternd und unterhaltend sein. Darüber hinaus fließen Musikinterpretation und Bewegungsfluss, einhergehend mit starker Team-Uniformität sowie Highlights und Spotlights, in die Bewertung ein.

2.2 Generelle Richtlinien (Freestyle Pom, Hip Hop, Jazz)

2.2.1 Allgemeines

1. Alle Teams müssen während der gesamten Meisterschaftsveranstaltung durch einen qualifizierten Trainer oder Offiziellen beaufsichtigt werden.
2. Die Teilnahme an der Meisterschaft erfolgt auf eigene Gefahr, einschließlich der Haftung bei Unfall- und Haftpflichtschäden gegenüber Dritten. Sind die einen Schaden verursachenden Sportler (z.B. Verletzung anderer Sportler oder Zuschauer) minderjährig, werden die Erziehungsberechtigten in Haftung genommen.
3. Trainer sollten sicherstellen, dass Elemente von ihrem Team beherrscht werden, bevor schwierigere Elemente gezeigt werden (Grundprinzip: perfection before progression). Trainer sollten die Fähigkeiten von jedem Einzelnen, von Gruppen sowie des gesamten Teams für die Wahl der Elemente erwägen. Alle Wettkampfteilnehmer/innen müssen sich in einem Leistungszustand befinden, der die Ausübung der jeweiligen Sportart unter Wettkampfbedingungen erlaubt (hier Performance Cheer).
4. Alle Trainer/Offizielle müssen, für den Fall, dass Verletzungen auftreten sollten, einen Notfallplan haben.
5. Teilnehmer und Trainer dürfen während des Auftritts oder der Proben nicht unter dem Einfluss von Alkohol, Drogen, illegalen Substanzen oder Medikamenten stehen, welche die Fähigkeit, eine Routine sicher durchzuführen oder zu beaufsichtigen, beeinträchtigen würden.
6. Die Teams dürfen die Intaktheit der Wettkampffläche nicht beeinträchtigen (Beispiele: Rückstände von Sprays, Puder, Ölen etc.). Bei Missachtung erfolgt Punktabzug.
7. Das Benutzen von Feuer, giftigen Gasen, lebenden Tieren und anderen potenziell gefährlichen Gegenständen sind strengstens verboten. Bei Missachtung erfolgt Punktabzug.
8. Alle Teilnehmer verhalten sich sportlich fair während der Meisterschaft mit einem angemessenen Auftreten sowohl beim Betreten und Verlassen der Wettkampffläche als auch während der Routine. Der Trainer/Offizieller ist für sein Team verantwortlich und trägt dafür Sorge, dass die einzelnen Teilnehmer, Trainer, Eltern und andere dem Team Zugehörige sich angemessen verhalten. Massives unsportliches Verhalten führt zu Punktabzug.
9. Die Teilnehmer, welche eine Routine beginnen, müssen dieselben während der gesamten Dauer der Routine bleiben. Es ist nicht erlaubt, einen Teilnehmer durch einen anderen während der Routine zu „ersetzen“.
10. Kein Teilnehmer sollte Kaugummi, Bonbons, Hustenbonbons oder andere essbare oder nicht essbare Gegenstände, welche Ersticken verursachen können, während des Trainings oder des Auftritts im Mund haben.

2.2.2 Requisiten/Hilfsmittel

1. Gehaltene oder freistehende Gegenstände sind nicht erlaubt. Dies gilt für alle Kategorien. Teile von Kostümen (Bsp.: Kette, Jacke, Weste, Hut, Handschuhe, Tuch etc.) sind erlaubt. Sie können choreografisch eingesetzt und benutzt sowie weggeworfen werden.

HINWEIS: Ausschließlich in der Freestyle Pom Kategorie sind Poms erlaubt. Sie werden hier als Teil des Kostüms angesehen und müssen während der gesamten Routine genutzt werden.

2. Männliche Teammitglieder müssen in der Freestyle Pom Kategorie keine Poms benutzen.

2.2.3 Choreographie, Musik- und Kostümwahl

1. Anzügliche, zweideutige oder vulgäre Bewegungen, Kostüme, Make-Up, Elemente und/oder Musik sind für Familienpublikum unangemessen und nicht publikumswirksam. Dies kann negativ in die Bewertung des „Overall-Effects“ eingehen. Die Choreographie sollte angemessen und unterhaltsam für das breite Publikum sein. Als unangemessen oder vulgär verstehen sich Bewegungen, die anzügliche, beleidigende oder sexuelle Inhalte darstellen und/oder andeuten.

2. Die gesamte Choreographie sollte dem Alter der Teilnehmer angemessen sein.

3. Es sollte darauf Wert gelegt werden, dass die Lyrics (Musiktexte) für das breite Publikum angemessen sind.

4. Schuhwerk ist erforderlich. Dance Paws werden akzeptiert. Das Auftreten barfuß, nur in Socken und/oder Strumpfhosen allein, High Heels, Rollschuhen, Skates oder anderem Schuhwerk dieser Art ist verboten. Bei Fragen bitte das Dance-Board kontaktieren.

5. Jeglicher Schmuck, Ohr-, Nasen-, Zungen-, Bauchnabel- oder Gesichtsringe etc. sowie Armreife, Ketten und Anstecker an Uniformen sind verboten (siehe auch 1.5.10 Medizinische Richtlinien, F. Schmuck und Piercings).

Ausnahme: Strass auf Uniformen sowie Schmuck als Teil des Kostüms, Bsp. einheitliche Ohr-Clips.

6. Alle Kostüme sollten sicher sein und alle Körperteile bedecken. Strumpfhosen sollten unter Hotpants oder extrem kurzen Hosen/Röcken getragen werden. Alle männlichen Aktiven müssen ein Shirt tragen, das festgesteckt ist, ärmellos ist erlaubt. Das versehentliche Entblößen einzelner Aktiver durch zu lockere Kleidung führt zu Punktabzug.

7. Die Kostüme sowie Make-Up sollten altersgerecht sein und dazu beitragen, dass die Cheerleader als Sportler identifizierbar sind.

3 Wertungsprozess

3.1 Besetzung des Kampfgerichtes und Ermittlung der Wertung

Das Kampfgericht ist durch mehrere Juroren besetzt, wobei jeder Juror die komplette Routine wertet. Danach folgen ggf. Abzüge aufgrund von Regelverstößen pro Juror. Die Summen pro Juror werden miteinander addiert und mit Hilfe eines Normalisierungsfaktors in einen Wert zwischen 0.0 und 10.0 Punkten umgerechnet:

Formel Normalisierungsfaktor: $x = a / (b / 10)$

a = erreichte Punkte

b = Maximalpunktzahl (Anzahl Juroren x 100))

Beispiel:

183 Punkte erreicht

300 Punkte möglich (3 x 100)

$$\Rightarrow 183 / (300/10) = \underline{6.1}$$

Die folgenden Punkte können von den Juroren vergeben werden:

3.2 Bewertungsbögen

3.2.1 Bewertungsbogen Freestyle Pom

TECHNIK	
Ausführung der Pom Motion-Technik Saubere Armlinien, Level, Platzierungen, scharfe, fest und präzise Bewegungen	10
Ausführung der Technik Korrekte Platzierungen und Einhaltung der Level von Armen/Oberkörper/Beine/Hände/Füße, Körperkontrolle, Flexibilität, Gleichgewicht, Style der Bewegungen	10
Ausführung der technischen Elemente Saubere Ausführung der Sprünge, Drehungen, Hebungen, Partnerübungen etc.	10
GRUPPENUMSETZUNG	
Synchronität/Timing mit der Musik Gleichzeitige Bewegungen als ein Team, Musik- und Taktgefühl, Rhythmus	10
Uniformität der Bewegungen Jede/r Tänzer/in führt die Bewegung exakt gleich aus, klar, sauber und präzise	10
Spacing Gleichmäßige und korrekte Abstände zwischen den Tänzern, während der Routine und Formationswechsel	10
CHOREOGRAPHIE	
Musikalität/Kreativität/Originalität Nutzen der musikalischen Akzente, Style, Kreativität, originelle Bewegungen	10
Routine Staging/Visuelle Effekte Formationen und Übergänge, visuelle Wirkung von Gruppenarbeit, Level, Poms etc.	10
Schwierigkeitsgrad Schwierigkeitsgrad der Elemente, Bewegungen, Gewichtsverlagerungen, Tempo, Formationswechsel etc.	10
GESAMTEINDRUCK	
Kommunikation/Projektion/Wirkung auf das Publikum & Angemessenheit Fähigkeit dynamische Routine mit Selbstdarstellung und Publikumswirksamkeit zu zeigen, altersgerechte Musik, Ausdruck, Dynamik, Show und Entertainmentfaktor, Kostüme und Choreographie, die die Performance unterstreichen	10
Summe	100

3.2.2 Bewertungsbogen Hip Hop

TECHNIK	
Kraftvolle Bewegungen Stärke und Präsenz in den Bewegungen	10
Ausführung der Hip Hop-Style(s) – Platzierung/Kontrolle Korrekte Platzierung und Einhaltung der Level von Armen/Oberkörper/Beinen/Händen/Füßen, Körperkontrolle bei der Ausführung der Styles: Tutting, Popping, Locking, Waving etc.	10
Ausführung der technischen Elemente/Athletische Verbindungen Ausführung der Fußarbeit, Freezes, Partnerelemente, Hebungen, Tricks, Sprünge etc.	10
GRUPPENUMSETZUNG	
Synchronität/Timing mit der Musik Gleichzeitige Bewegungen als ein Team, Musik- und Taktgefühl, Rhythmus	10
Uniformität der Bewegungen Jede/r Tänzer/in führt die Bewegung exakt gleich aus, klar, sauber und präzise	10
Spacing Gleichmäßige und korrekte Abstände zwischen den Tänzern, während der Routine und Formationswechsel	10
CHOREOGRAPHIE	
Musikalität/Kreativität/Originalität Nutzen der musikalischen Akzente, Style, Kreativität, originelle Bewegungen	10
Routine Staging/Visuelle Effekte Formationen und Übergänge, visuelle Wirkung von Gruppenarbeit, Level etc.	10
Schwierigkeitsgrad Schwierigkeitsgrad der Elemente, Bewegungen, Gewichtsverlagerungen, Tempo, Formationswechsel etc.	10
GESAMTEINDRUCK	
Kommunikation/Projektion/Wirkung auf das Publikum & Angemessenheit Fähigkeit dynamische Routine mit Selbstdarstellung und Publikumswirksamkeit zu zeigen, altersgerechte Musik, Ausdruck, Dynamik, Show und Entertainmentfaktor, Kostüme und Choreographie, die die Performance unterstreichen	10
Summe	100

3.2.3 Bewertungsbogen Jazz

TECHNIK	
Ausführung der technischen Elemente Saubere Ausführung der Sprünge, Drehungen, Hebungen Partnerelemente etc.	10
Platzierung/Kontrolle/Extension Korrekte Platzierung und Einhaltung der Level von Armen/Oberkörper/Beinen/Händen/Füßen/Körperkontrolle/Extension/Gleichgewicht	10
Style/Kraftvolle Bewegungen Style, feste und präsenste Bewegungen	10
GRUPPENUMSETZUNG	
Synchronität/Timing mit der Musik Gleichzeitige Bewegungen als ein Team, Musik- und Taktgefühl, Rhythmus	10
Uniformität der Bewegungen Jede/r Tänzer/in führt die Bewegung exakt gleich aus, klar, sauber und präzise	10
Spacing Gleichmäßige und korrekte Abstände zwischen den Tänzern, während der Routine und Formationswechsel	10
CHOREOGRAPHIE	
Musikalität/Kreativität/Originalität Nutzen der musikalischen Akzente, Style, Kreativität, originelle Bewegungen	10
Routine Staging/Visuelle Effekte Formationen und Übergänge, visuelle Wirkung von Gruppenarbeit, Level etc.	10
Schwierigkeitsgrad Schwierigkeitsgrad der Elemente, Bewegungen, Gewichtsverlagerungen, Tempo, Formationswechsel etc.	10
GESAMTEINDRUCK	
Kommunikation/Projektion/Wirkung auf das Publikum & Angemessenheit Fähigkeit dynamische Routine mit Selbstdarstellung und Publikumswirksamkeit zu zeigen, altersgerechte Musik, Ausdruck, Dynamik, Show und Entertainmentfaktor, Kostüme und Choreographie, die die Performance unterstreichen	10
Summe	100

3.2.4 Bewertungsbogen Double

TECHNIK	
Ausführung der Elemente/Styles (Pom-Jazz-Hip Hop) Ausführung der Bewegungen und Elemente in der zutreffenden Kategorie	10
Platzierung/Kontrolle Zeigt Kontrolle, genaue Level und Platzierung der Arme (Pom Motions), Auswärtsdrehung und genaue Hüft-/Bein-/Fuß-Position in Kicks, Sprüngen, Drehungen, Kontrolle des Oberkörpers in allen Bewegungen und Elementen	10
Stärke der Bewegungen Intensität, Kraft und Präsenz der Bewegungen	10
Extension/Flexibilität Volle Extension der Arme, Beine, Füße etc. und wenn zutreffend, Dehnung und Flexibilität in den Bewegungen	10
CHOREOGRAPHIE	
Musikalität Nutzen der Akzente, Rhythmus, Text und Style der Musik	10
Schwierigkeit Schwierigkeitsgrad der Elemente, Bewegungen, Gewichtsverlagerungen, Tempo etc.	10
Kreativität/Style Zeigen von kreativen und originellen Bewegungen entsprechend der Kategorie	10
Staging Nutzen der Fläche, Übergänge, Partnerarbeit, Interaktion als Double für einen nahtlosen Fluss in der Routine	10
AUSFÜHRUNG	
Synchronität Uniformität aller Bewegungen, gleichzeitige Bewegung auch mit der Musik	10
GESAMTEINDRUCK	
Kommunikation/Projektion/Wirkung auf das Publikum & Angemessenheit Fähigkeit dynamische Routine mit Selbstdarstellung und Publikumswirksamkeit zu zeigen, altersgerechte Musik, Ausdruck, Dynamik, Show und Entertainmentfaktor, Kostüme und Choreographie, die die Performance unterstreichen	10
Summe	100

4 Performance Cheer-Regeln

4.1 Regeln Freestyle Pom

4.1.1 Ausführung eines Einzelnen

1. Invertierte Elemente: Elemente mit Flugphase (airborne) mit Handunterstützung sind nicht erlaubt wenn dabei Poms in der/den unterstützenden Hand/Hände gehalten werden.
2. Elemente mit Hip over Head Rotation:
 - A. Elemente mit Handunterstützung sind nicht erlaubt wenn dabei Poms in der unterstützenden Hand gehalten werden. (Ausnahmen: Vorwärts- und Rückwärtsrollen)
 - B. Elemente ohne Flugphase (non airborne) sind erlaubt.
 - C. Airborne Elemente mit Handunterstützung sind erlaubt, solange sie auf zwei aufeinanderfolgende HoH-Rotationen begrenzt sind. Achtung: Beide Elemente müssen jeweils handgestützt werden.
 - D. Airborne Elemente ohne Handunterstützung sind erlaubt, wenn:
 - i. Es nicht mehr als eine Rotation beinhaltet (1 x 360°).
 - ii. Es nicht vor oder nach ein weiteres Airborne Element mit Hip over Head Rotation ohne Handunterstützung gestellt ist.
 - iii. Sie auf auf zwei aufeinanderfolgende Rotationen begrenzt sind.
3. Gleichzeitiges Tumbling mit Hip over Head Rotation zweier Teilnehmer über- oder unterhalb des jeweils anderen sind nicht erlaubt.
4. Nur Drops (airborne) auf Schulter, Rücken oder in den Sitz sind erlaubt wenn die Höhe des „Fliegenden“ nicht das Hüftlevel überschreitet. Hinweis: Drops direkt auf Knie, Oberschenkel, Vorderseite oder Kopf sind nicht erlaubt.
5. Airborne Elemente bei denen die Beine vor dem Körper gehalten werden und nach hinten geschwungen werden und dessen Landung im Liegestütz direkt auf die Bodenfläche gehen, sind nicht erlaubt.

4.1.2 Ausführung in Gruppen oder Paaren

1. Ein Teilnehmer, der einen Ausführenden unterstützt und dessen Hauptgewicht trägt, muss nicht die gesamte Zeit Verbindung zur Bodenfläche haben, vorausgesetzt die Höhe des Elementes übersteigt nicht das Schulterlevel.
2. Oberhalb des Schulterlevels muss mindestens ein Unterstützender während des gesamten Elements Verbindung zum Ausführenden halten: AUSNAHME: Wenn der Ausführende von einem einzelnen (!) Unterstützer gehalten wird, darf er auf jeder Höhe losgelassen werden, wenn:
 - A. Der Ausführende hierbei nicht in eine invertierte Position gerät.
 - B. Der Ausführende bis zur Landung auf der Bodenfläche durch mindestens einen Unterstützenden gestützt/aufgefangen wird.

- C. Der Ausführende hierbei nicht in einer bäuchlings Position aufgefangen wird.
- D. Keiner der Unterstützenden darf während der Flugphase, des Auffangens oder Unterstützens Poms in den Händen halten solange nicht wieder Kontakt zur Bodenfläche besteht.

3. Hip over Head Rotation des Ausführenden sind erlaubt wenn:

- A. Ein Unterstützender die gesamte Zeit über Körperkontakt zu dem Ausführenden hat, bis dieser wieder in aufrechter Position auf der Bodenfläche steht.

4. Eine vertikale Invertierung ist erlaubt, wenn:

- A. Ein Unterstützender die gesamte Zeit über Körperkontakt zu dem Ausführenden hat, bis dieser wieder in aufrechter Position auf der Bodenfläche steht.
- B. Mindestens ein weiterer Teilnehmer sichert/unterstützt, insofern die Höhe des Ausführenden die Schulterhöhe überschreitet. (Hinweis: Bei 3 Unterstützern ist kein weiterer Unterstützer notwendig.)

4.1.3 Ungestützte Abgänge auf die Bodenfläche

1. Ein Ausführender darf von einem Unterstützenden springen, leapen, runtersteigen oder sich abdrücken, wenn:

- A. Die Hüfte des Ausführenden im höchsten Punkt der Flugphase nicht höher ist als die eigene Schulterhöhe.
- B. Der Ausführende nach dem Loslassen hierbei nicht in eine vornüber geneigte (bäuchlings) oder invertierte Position gerät.

2. Ein Unterstützender darf einen Ausführenden werfen (toss), sprich die Unterstützung des Ausführenden bis zur Landung ist nicht zwingend erforderlich, wenn:

- A. Die Hüfte des Ausführenden im höchsten Punkt der Flugphase nicht höher ist als die eigene Schulterhöhe.
- B. Der Ausführende sich beim Loslassen nicht in Rückenlage befindet oder invertiert ist.
- C. Der Ausführende nach dem Loslassen hierbei nicht in eine vornüber geneigte (bäuchlings) oder invertierte Position gerät.

4.2 Regeln Hip Hop

4.2.1 Ausführung eines Einzelnen

1. Invertierte Elemente:

- A. Elemente ohne Flugphase (non airborne) sind erlaubt. (Bsp.: Kopfstand)
- B. Airborne Elemente mit Handunterstützung die in einer senkrechten Invertierung oder Schulter-Invertierung landen sind erlaubt.

2. Elemente Tumbling mit Hip over Head Rotation:

- E. Elemente mit Handunterstützung sind nicht erlaubt wenn dabei Requisiten/Hilfsmittel in der unterstützenden Hand gehalten werden. (Ausnahmen: Vorwärts- und Rückwärtsrollen)
- F. Elemente ohne Flugphase (non airborne) sind erlaubt.

- G. Airborne Elemente mit Handunterstützung sind erlaubt, solange sie auf zwei aufeinanderfolgende HoH-Rotationen begrenzt sind. Achtung: Beide Elemente müssen jeweils handgestützt werden.
- H. Airborne Elemente ohne Handunterstützung sind erlaubt, wenn:
 - i. Es nicht mehr als eine Rotation beinhaltet (1 x 360°).
 - ii. Es nicht vor oder nach ein weiteres Airborne Element mit Hip over Head Rotation – ~~egal ob mit oder~~ ohne Handunterstützung gestellt ist.
 - iii. Sie auf auf zwei aufeinanderfolgende Rotationen begrenzt sind.
- 3. Gleichzeitiges Tumbling mit Hip over Head Rotation zweier Teilnehmer über- oder unterhalb des jeweils anderen sind nicht erlaubt.
- 4. Nur Drops (airborne) auf Schulter, Rücken oder in den Sitz sind erlaubt wenn die Höhe des „Fliegenden“ nicht das Hüftlevel überschreitet. Hinweis: Drops direkt auf Knie, Oberschenkel, Vorderseite oder Kopf sind nicht erlaubt.
- 5. Landungen aus einem airborne Element in den Liegestütz direkt auf die Bodenfläche kann sämtliche Sprungvarianten einbeziehen.

4.2.2 Ausführung in Gruppen oder Paaren

1. Ein Teilnehmer, der einen Ausführenden unterstützt und dessen Hauptgewicht trägt, muss nicht die gesamte Zeit Verbindung zur Bodenfläche haben, vorausgesetzt die Höhe des Elementes übersteigt nicht das Schulterlevel.
2. Oberhalb der Kopfhöhe muss mindestens ein Unterstützender während des gesamten Elements Verbindung zum Ausführenden halten: AUSNAHME: Wenn der Ausführende von einem einzelnen (!) Unterstützer gehalten wird, darf er auf jeder Höhe losgelassen werden, wenn:
 - A. Der Ausführende hierbei nicht in eine invertierte Position gerät.
 - B. Der Ausführende bis zur Landung auf der Bodenfläche durch mindestens einen Unterstützenden gestützt/aufgefangen wird.
 - C. Der Ausführende hierbei nicht in einer bäuchlings Position aufgefangen wird.

3. Hip over Head Rotation des Ausführenden sind erlaubt wenn:

- A. Ein Unterstützender die gesamte Zeit über Körperkontakt zu dem Ausführenden hat, bis dieser wieder in aufrechter Position auf der Bodenfläche steht.
4. Eine vertikale Invertierung ist erlaubt, wenn:
 - A. Ein Unterstützender die gesamte Zeit über Körperkontakt zu dem Ausführenden hat, bis dieser wieder in aufrechter Position auf der Bodenfläche steht.
 - B. Mindestens ein weiterer Teilnehmer sichert/unterstützt, insofern die Höhe des Ausführenden die Schulterhöhe überschreitet. (Hinweis: Bei 3 Unterstützern ist kein weiterer Unterstützer notwendig.)

4.2.3 Ungestützte Abgänge auf die Bodenfläche

1. Ein Ausführender darf von einem Unterstützenden springen, leapen, runtersteigen oder sich

abdrücken, wenn:

- A. Wenigstens ein Körperteil des Ausführenden im höchsten Punkt der Flugphase auf oder unterhalb der Kopfhöhe ist.
 - B. Der Ausführende nach dem Loslassen hierbei nicht in eine vornüber geneigte (bäuchlings) oder invertierte Position gerät.
2. Ein Unterstützender darf einen Ausführenden werfen (toss), sprich die Unterstützung des Ausführenden bis zur Landung ist nicht zwingend erforderlich, wenn:
- A. Wenigstens ein Körperteil des Ausführenden im höchsten Punkt der Flugphase auf oder unterhalb der Kopfhöhe ist.
 - B. Der Ausführende darf sich nach dem Loslassen in Rückenlage oder invertiert befinden, muss aber auf eigenen Füßen landen.
 - C. Der Ausführende nach dem Loslassen hierbei nicht in eine vornüber geneigte (bäuchlings) oder invertierte Position gerät.

4.3 Regeln Jazz

4.3.1 Ausführung eines Einzelnen

1. Invertierte Elemente:

- A. Elemente ohne Flugphase (non airborne) sind erlaubt. (Bsp.: Kopfstand)
- B. Airborne Elemente mit Handunterstützung die in einer senkrechten Invertierung oder Schulter-Invertierung landen sind erlaubt.

2. Elemente mit Hip over Head Rotation:

- A. Elemente mit Handunterstützung sind nicht erlaubt wenn dabei Requisiten/Hilfsmittel in der unterstützenden Hand gehalten werden. (Ausnahmen: Vorwärts- und Rückwärtsrollen)
- B. Elemente ohne Flugphase (non airborne) sind erlaubt.
- C. Airborne Elemente mit Handunterstützung sind erlaubt, solange sie auf zwei aufeinanderfolgende HoH-Rotationen begrenzt sind. Achtung: Beide Elemente müssen jeweils handgestützt werden.
- D. Airborne Elemente ohne Handunterstützung sind erlaubt, wenn:
 - i. Es nicht mehr als eine Rotation beinhaltet (1 x 360°).
 - ii. Es nicht vor oder nach ein weiteres Airborne Element mit Hip over Head Rotation ohne Handunterstützung gestellt ist.
 - iii. Sie auf auf zwei aufeinanderfolgende Rotationen begrenzt sind.

3. Gleichzeitiges Tumbling mit Hip over Head Rotation zweier Teilnehmer über- oder unterhalb des jeweils anderen sind nicht erlaubt.

4. Nur Drops (airborne) auf Schulter, Rücken oder in den Sitz sind erlaubt wenn die Höhe des „Fliegenden“ nicht das Hüftlevel überschreitet. Hinweis: Drops direkt auf Knie, Oberschenkel, Vorderseite oder Kopf sind nicht erlaubt.

5. Landungen aus einem airborne Element in den Liegestütz direkt auf die Bodenfläche kann sämtliche Sprungvarianten einbeziehen.

4.3.2 Ausführung in Gruppen oder Paaren

1. Ein Teilnehmer, der einen Ausführenden unterstützt und dessen Hauptgewicht trägt, muss nicht die gesamte Zeit Verbindung zur Bodenfläche haben, vorausgesetzt die Höhe des Elementes übersteigt nicht das Schulterlevel.
2. Oberhalb der Kopfhöhe muss mindestens ein Unterstützender während des gesamten Elements Verbindung zum Ausführenden halten: AUSNAHME: Wenn der Ausführende von einem einzelnen (!) Unterstützer gehalten wird, darf er auf jeder Höhe losgelassen werden, wenn:
 - A. Der Ausführende hierbei nicht in eine invertierte Position gerät.
 - B. Der Ausführende bis zur Landung auf der Bodenfläche durch mindestens einen Unterstützenden gestützt/aufgefangen wird.
 - C. Der Ausführende hierbei nicht in einer bäuchlings Position aufgefangen wird.
3. Hip over Head Rotation des Ausführenden sind erlaubt wenn:
 - A. Ein Unterstützender die gesamte Zeit über Körperkontakt zu dem Ausführenden hat, bis dieser wieder in aufrechter Position auf der Bodenfläche steht.
4. Eine vertikale Invertierung ist erlaubt, wenn:
 - A. Ein Unterstützender die gesamte Zeit über Körperkontakt zu dem Ausführenden hat, bis dieser wieder in aufrechter Position auf der Bodenfläche steht.
 - B. Mindestens ein weiterer Teilnehmer sichert/unterstützt, insofern die Höhe des Ausführenden die Schulterhöhe überschreitet. (Hinweis: Bei 3 Unterstützern ist kein weiterer Unterstützer notwendig.)

4.3.3 Ungestützte Abgänge auf die Bodenfläche

1. Ein Ausführender darf von einem Unterstützenden springen, leapen, runtersteigen oder sich abdrücken, wenn:
 - A. Wenigstens ein Körperteil des Ausführenden im höchsten Punkt der Flugphase auf oder unterhalb der Kopfhöhe ist.
 - B. Der Ausführende nach dem Loslassen hierbei nicht in eine vornüber geneigte (bäuchlings) oder invertierte Position gerät.
2. Ein Unterstützender darf einen Ausführenden werfen (toss), sprich die Unterstützung des Ausführenden bis zur Landung ist nicht zwingend erforderlich, wenn:
 - A. Wenigstens ein Körperteil des Ausführenden im höchsten Punkt der Flugphase auf oder unterhalb der Kopfhöhe ist.
 - B. Der Ausführende darf sich nach dem Loslassen in Rückenlage oder invertiert befinden, muss aber auf eigenen Füßen landen.
 - C. Der Ausführende nach dem Loslassen hierbei nicht in eine vornüber geneigte (bäuchlings) oder invertierte Position gerät.

4.3 Regelverstöße

Im Falle von Regelverstößen werden folgende Punktabzüge angewendet:

- Im Falle illegaler Elemente (Stunts, unerlaubte Tumbling-Elemente, Hilfsmittel etc.) gibt es einen Abzug von fünf (5) Punkten pro Element / pro Juror. Das gezeigte Element fließt nicht in die Bewertung ein (> Abschnitt 4).
- Im Falle, dass in der Freestyle Pom Kategorie die Poms nicht die komplette Routine über verwendet wurden, können fünf (5) Punkte pro Juror abgezogen werden (> Abschnitt 2.2.2)
- Im Falle nicht adäquater Choreographie können fünf (5) Punkte pro Vorfall/pro Juror abgezogen werden (> Abschnitt 2.2.3).
- Im Falle einer Zeitüberschreitung können bis zu drei (3) Punkte pro Juror abgezogen werden (> Abschnitt 1.5.5).
- Im Falle eines zeitintensiven, choreographierten Aufgangs können bis zu drei (3) Punkte pro Juror abgezogen werden (> Abschnitt 1.5.5).
- Im Falle unerlaubten Schmucks oder Piercings können bis zu drei (3) Punkte pro Juror abgezogen werden (> Abschnitt 1.10.5).
- Im Falle sonstiger Verstöße gegen die generellen Freestyle Pom-, Hip Hop- und Jazz-Richtlinien können fünf (5) Punkte pro Juror abgezogen werden.

Es wird empfohlen Lifts, Tricks, Partner-Elemente per E-Mail einzuschicken, um die Zulässigkeit des Elementes zu prüfen. Bitte die Mail wie folgt verfassen:

Mailadresse: dance-board@ccvd.de

Betreffzeile: Elementeabfrage TEAMNAME, KATEGORIE XY

In der Mail: Bitte Ansprechpartner und eine Telefonnummer für den Kontakt nennen.

Einsendeschluss für Anfragen ist zwei Wochen vor der jeweiligen Meisterschaft!

5 Glossar Englisch / Deutsch

Airborne = „luftgetragen/luftgestützt/abgehoben/sich in der Luft befindend“

(Ausführung eines Einzelnen, in Gruppen oder in Paaren)

Ein Element oder ein Zustand dessen, der ohne jeglichen Kontakt zum Boden und/oder einer Person ausgeführt wird.

Airborne Hip over Head Rotation = „Hüfte über dem Kopf Rotation in der Luft“ (Ausführung eines Einzelnen)

Ein Tumbling Element bei dem während die Hüfte durchgehend über den Kopf dreht kein Kontakt zur Bodenfläche besteht.

Beispiel mit Handunterstützung: Flickflack; Beispiel ohne Handunterstützung: freies Rad

Aerial Cartwheel = „freies Rad“

Ein airborne Tumbling Element welches einem Radschlag gleichkommt, nur ohne dass die Hände auf den Boden platziert werden.

Connected/Consecutive skills = „verbundene/aufeinanderfolgende Elemente“

Elemente werden ohne Unterbrechung hintereinander ausgeführt, ohne eine Pause dazwischen.

Beispiel: Männerfueté + Fueté der doppelten Toe Touch

Contact = „Kontakt“ (Ausführung in Gruppen oder Doubles)

Ein Zustand in dem eine physische Berührung **zwischen einem oder mehreren** zustande kommt. Die Berührung von Haaren oder Kostümen zählt nicht als Kontakt.

Division= „Bereich“

Bezeichnet die Zusammenfassung von aktiven Teilnehmern zu Wettbewerbsgruppen.

Hier: Pee Wee, Junior, Senior

Drop = „Fall“

Der „fliegende“ (airborne) Teilnehmer landet auf einem anderen Körperteil – außer seiner Hände oder Füße – ohne dass er sein Gewicht zuerst mit Hand/Händen oder Fuß/Füßen abfängt.

Elevated = „Hoch gehoben“

Ein Teilnehmer wird von einer niedrigeren in eine höhere Position angehoben.

Executing Individual = „Ausführende/r Einzelperson/Teilnehmer“

Eine Einzelperson, die als Teil einer Gruppe oder eines Paares ein Element ausführt und dabei Unterstützung von einer anderen Einzelperson erhält.

Head-Level = „Kopfhöhe/Kopflevel“

Vorgegebene Höhe des Scheitels eines aufrechtstehenden Teilnehmers mit gestreckten Beinen. Dies stellt eine ungefähre Höhe zur Bemessung dar und ändert sich nicht durch Beugen oder Invertieren.

Hip-Level = „Hüfthöhe/Hüftlevel“

Vorgegebene Höhe der Hüfte eines aufrechtstehenden Teilnehmers mit gestreckten Beinen. Dies stellt eine ungefähre Höhe zur Bemessung dar und ändert sich nicht durch Beugen oder Invertieren.

Hip over Head Rotation = „Hüfte über Kopf Rotation“ (Ausführung eines Einzelnen)

Eine durchgehende Bewegung im Rahmen eines Tumbling Elements bei der die Hüfte eines Teilnehmers über den eigenen Kopf rotiert/gedreht wird.

Beispiel: Bogengang oder Rad

Hip over Head Rotation = „Hüfte über Kopf Rotation“ (Ausführung in Gruppen oder Paaren)

Eine durchgehende Bewegung im Rahmen einer Hebung oder einer Partnerakrobatik bei der die Hüfte des ausführenden Teilnehmers über den eigenen Kopf rotiert/gedreht wird.

Height of Skill = „Ausführungshöhe“

Die Höhe, wo die Handlung stattfindet.

Inversion/Inverted = „Umkehrung/invertiert“

Eine Position in der die Taille, Hüfte und Füße höher sind als der eigene Kopf und Schultern.

Inverted Skills = „Invertierte Elemente“ (Ausführung eines Einzelnen)

Ein Element in dem die Taille und Hüfte und Füße des Teilnehmers höher sind als der eigene Kopf und Schultern und welches sich durch einen Stopp, eine Verzögerung, Pause **oder Momentveränderung (Schwungveränderung)** charakterisiert.

Lift = „Hebung“ (Ausführung in Gruppen oder Paaren)

Ein Element bei dem ein oder mehrere Teilnehmer von einem oder mehreren Teilnehmern von der Bodenfläche hochgehoben und wieder abgesetzt wird. In eine Hebung sind immer ein ausführender und ein unterstützender Teilnehmer einbezogen.

Partnering = „Partnerarbeit“ (Ausführung in Paaren)

Ein Element bei dem zwei Teilnehmer sich gegenseitig (unter)stützen. Partnerarbeit kann sowohl unterstützende als auch ausführende Elemente beinhalten.

Perpendicular Inversion = „Senkrechte Invertierung“ (Ausführung eines Einzelnen)

Eine invertierte Position in der Kopf, Nacken und Schultern im 90° Winkel senkrecht zur Bodenfläche stehen.

Props = „Hilfsmittel/Requisiten“

Ein gehaltener oder freistehender Gegenstand, der nicht ursprünglich Teil des Kostüms **ist/war und während der Routine eingesetzt wird.**

Hinweis: Props werden ausschließlich in der Freestyle Pom-Kategorie als Teil des Kostüms angesehen (nicht als Requisite) **und müssen während der gesamten Routine eingesetzt werden.**

Prone = „Vornüber geneigt/bäuchlings“

Eine Position in der die Körperfront des Teilnehmers Richtung Bodenfläche zeigt und der Rücken nach oben/zur Decke.

Shoulder Inversion = „Schulter-Invertierung“ (Ausführung eines Einzelnen)

Eine Position in der die Schultern/oberer Rücken im Kontakt mit der Bodenfläche stehen und die Taille, Hüfte und Füße höher sind als der eigene Kopf und Schultern.

Shoulder-Level = „Schulterhöhe/Schulterlevel“

Vorgegebene Höhe der Schultern eines aufrechtstehenden Teilnehmers mit gestreckten Beinen.

Dies stellt eine ungefähre Höhe zur Bemessung dar und ändert sich nicht durch Beugen oder Invertieren.

Supine = „in Rücklage“

Eine Position in welcher der Rücken des Teilnehmers Richtung Bodenfläche zeigt und die Körperfront nach oben/zur Decke.

Supporting Individual = „Unterstützende/r Einzelperson/Teilnehmer“

Eine Einzelperson, die als Teil einer Gruppe oder eines Paares ein Element ausführt und dabei einer anderen Einzelperson Unterstützung gibt oder Kontakt hält.

Toss = „Wurf“

Ein Element, bei dem der unterstützende Teilnehmer den ausführenden Teilnehmer loslässt, so dass dieser von der Bodenfläche frei ist wenn der Wurf gestartet wird.

Tumbling = „Tumeln/Purzeln“

Eine Aneinanderreihung von Elementen mit akrobatischer oder turnerischer Herkunft, die von einer Einzelperson ohne jeglichen Kontakt oder Unterstützung eines anderen Teilnehmers ausgeführt werden und sowohl als auch auf der Bodenfläche starten und enden. Tumbling Elemente müssen keine Hip over Head Rotation beinhalten.

Unassisted Dismount = „Ungestützte Abgänge“ (Ausführung in Gruppen oder Paaren)

Der ausführende Teilnehmer verliert Kontakt zum unterstützenden Teilnehmer und ist bis zur Bodenfläche ohne Unterstützung.

Vertical Inversion = „Senkrechte Invertierung“ (Ausführung in Gruppen oder Paaren)

Ein Element bei dem die Taille, Hüfte und Füße des Ausführenden höher sind als der eigene Kopf und Schultern und er sein Gewicht direkt auf den Unterstützenden durch einen Stopp, eine Verzögerung oder Impulsänderung überträgt.