



# WETTKAMPFORDNUNG

## TEIL A

## ALLGEMEINE WETTKAMPFRICHTLINIEN



Der CCVD lebt Chancengleichheit und Vielfalt unabhängig von Alter, kultureller Herkunft, Handicap, sexueller Orientierung, Geschlecht und Geschlechtsidentität. Wenn in Publikationen die männliche Form verwendet wird, dient das lediglich der Lesbarkeit. Generell beziehen sich die Funktionsbezeichnungen im CCVD auf alle Menschen.

# A ALLGEMEINE WETTKAMPFRICHTLINIEN

## Inhaltsverzeichnis

<b>ALLGEMEINE WETTKAMPFRICHTLINIEN</b>	<b>1</b>
Inhaltsverzeichnis	2
<b>A.1 Wettkampf-Formate und Geltungsbereich</b>	<b>3</b>
1.1 Wettkampf-Formate im CCVD	3
1.2 Geltungsbereich und Verbindlichkeit	4
<b>A.2 Teilnahmevoraussetzungen Cheersport-, Skill Masters- und STAGE-Serie</b>	<b>4</b>
2.1 Verbandsmitgliedschaft	4
2.2 CCVD ID-Card / Wettkampfpass	4
2.3 Kompetenzen des Trainers	5
<b>A.3 Altersklassen, Kategorien &amp; Doppelstarts</b>	<b>5</b>
3.1 Altersklassen	5
3.2 Kategorien	7
3.3 Doppelstart eines Teams / eines Athleten bei einem Wettkampf	9
<b>A.4 Wettkampfebenen, Regionen und Qualifikationskriterien</b>	<b>10</b>
4.1 Wettkampfebenen und Teilnahmemöglichkeiten auf nationaler Ebene	10
4.2 Zuordnung Regionen	11
4.3 Qualifikationskriterien auf nationaler Ebene	11
4.4 Qualifikationskriterien auf internationaler Ebene	12
<b>A.5 Anmeldung, Um- und Nachmeldung sowie Abmeldung zum / vom Wettkampf</b>	<b>14</b>
5.1 Anmeldefrist und -regularien	14
5.2 Um- und Nachmeldungen nach Meldeschluss des jeweiligen Wettkampfes	14
5.3 Absagen nach der Meldefrist	17
<b>A.6 Wettkampfgeschehen</b>	<b>17</b>
6.1 Dauer der Routine & Betreten der Matte	17
6.2 Unterbrechung der Routine	17
6.3 Wiederholung von Routinen	18
6.4 Musik	18
6.5 Wettkampffläche	19
6.6 Jury & Wettkampfleitung	19
6.7 Wertungen	20
6.8 Punktabzüge bei Regelverstößen	20
6.9 Sportliches Verhalten & Disqualifikation	20
6.10 Wettkampftitel	21
<b>A.7 Anfragen zum Wettkampf</b>	<b>21</b>
7.1 Anfragen zu Elementen VOR dem Wettkampf	21
7.2 Anfragen zum Zeitplan VOR dem Wettkampf	21
7.3 Anfragen zu Wertungen NACH dem Wettkampf	21
<b>A.8 Medizinische Richtlinien</b>	<b>22</b>
8.1 Allgemein	22
8.2 Akute und chronische Krankheiten	22
8.3 Dopingkontrollen & Medikamenteneinnahme	22
8.4 Notwendige Atteste	23
8.5 Schwangerschaft	23
8.6 Schienen, Bandagen und Protektoren	23
8.7 Tapes	23
8.8 Schmuck, Piercings, etc.	24
<b>A.9 Prävention - Verletzungen, Gewalt &amp; Doping</b>	<b>24</b>
9.1 Verletzungsprävention	24
9.2 Gewaltprävention	25
9.3 Dopingprävention	25

## A.1 Wettkampf-Formate und Geltungsbereich

### 1.1 Wettkampf-Formate im CCVD

Wettkampf-Serie	Details
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	<p>Die CCVD Cheersport-Serie ist das klassische Wettkampfformat für Cheerleading- und Performance Cheer Teams auf Landes-, Regional- und Bundesebene für alle Altersklassen und alle Schwierigkeitsgrade (Level)</p> <p>Die Cheersport-Serie umfasst folgende Wettkämpfe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Landesmeisterschaften (nachfolgend "LM") Veranstaltungszeitraum: November &amp; Dezember</li> <li>Regionalmeisterschaften (nachfolgend "RM") (Nord, Süd, Ost, West) <i>(nur für Sportart Cheerleading)</i> Veranstaltungszeitraum: Januar &amp; Februar</li> <li>Deutsche Pokal Meisterschaft (nachfolgend "DPM") <i>(wird angeboten für Sportart Cheerleading Primary Level 0-1, Youth Level 1, 2 &amp; 3, Junior Level 1, 2 &amp; 3 sowie Senior Level 1, 2, 3, 4 &amp; 5)</i> Veranstaltungszeitraum: März oder April</li> <li>Deutsche Meisterschaft (nachfolgend "DM")<sup>1</sup> <i>(wird angeboten für Sportart Cheerleading Primary Level 2, Youth Level 4, Junior Level 4 &amp; 5 sowie Senior Level 6 &amp; 7 und für die Sportart Performance Cheer)</i> Veranstaltungszeitraum: März oder April</li> </ul>
<b>Skill Masters</b>	<p>Die CCVD Skill Masters sind ein Wettkampfformat für Kleingruppen (Groupstunt, Partnerstunt und Double Dance Teams - sog. Skill Groups) in der Junior- und Senior-Altersklasse in der Sportart Cheerleading und der Sportart Performance Cheer.</p> <p>Das Hauptziel der Skill Masters ist die Förderung der Leistungsspitzen der jeweiligen Mitgliedsvereine. Die Regional und National Skill Masters sind zugleich Sichtungveranstaltungen für Landes- und Bundeskader.<sup>2</sup></p> <p>Die Skill Master-Serie findet jährlich im 2. Quartal des Jahres statt und umfasst folgende Wettkämpfe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Regionals (Nord, Süd, Ost, West)</li> <li>Nationals</li> </ul>
<b>STAGE Events</b>	<p>Die CCVD STAGE Events (Nord, Süd, Ost, West) sind ein Wettkampfformat für Einsteiger, Freizeitteams, Game-Day-Teams und Showteams mit offenen Altersklassen.</p> <p>Das Hauptziel der STAGE Events ist die Förderung der Vielfalt des Cheersports sowie die Heranführung an den Wettkampfsport.</p> <p>Veranstaltungszeitraum: Mai</p>

<sup>1</sup> Die Deutsche Pokal Meisterschaft und die Deutsche Meisterschaft werden in Veröffentlichungen auch oft als Deutsche \*Pokal\* Meisterschaft (kurz D\*P\*M) benannt, da bis auf Weiteres beide Wettkämpfe am gleichen Wochenende und am gleichen Ort stattfinden.

<sup>2</sup> Details dazu in der CCVD Wettkampfordnung - Teil G - Regelwerk Skill Masters

## 1.2 Geltungsbereich und Verbindlichkeit

Dieses Regelwerk gilt für alle o.g. Wettkämpfe, die im Cheerleading und Cheerperformance Verband Deutschland e.V. (nachfolgend CCVD genannt) oder in dessen Mitgliedsverbänden ausgetragen oder von diesen unterstützt werden.

Diese Wettkampfordnung ist bindend für alle Teilnehmer an CCVD-Wettkämpfen. Zuwiderhandlung kann personalisiert, team- oder vereinsbezogen zum Ausschluss von Verbandsveranstaltungen führen. Dieser Ausschluss kann temporär oder dauerhaft ausgesprochen werden. Eine umkehrschlüssige Verpflichtung für den Verband zur Kontrolle und Durchführung von Umsetzungsbegleitmaßnahmen zur Einhaltung dieser Wettkampfordnung ist hieraus nicht abzuleiten.

## A.2 Teilnahmevoraussetzungen Cheersport-, Skill Masters- und STAGE-Serie

### 2.1 Verbandsmitgliedschaft

Wettkampf-Serie	Verbandsmitgliedschaft
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Teilnahmeberechtigt sind Teams, die einem ordentlichen Mitgliedsverein, einer Mitgliederabteilung oder einer Startgemeinschaft gemäß den Bestimmungen des CCVD angehören. Alle Teilnehmer eines Teams müssen dem gleichen Verein oder der gleichen Abteilung angehören, es sei denn, sie gehören einer offiziell beantragten und genehmigten Startgemeinschaft des CCVD an. <sup>3</sup>
<b>Skill Masters</b>	Teilnahmeberechtigt sind Skill Groups & Athleten, die einem ordentlichen Mitgliedsverein, einer Mitgliederabteilung oder einer Startgemeinschaft gemäß den Bestimmungen des CCVD angehören.
<b>STAGE Events</b>	Teilnahmeberechtigt sind Teams, die einem ordentlichen Mitgliedsverein, einer Mitgliederabteilung oder einer Startgemeinschaft gemäß den Bestimmungen des CCVD angehören. Teams ohne Verbandsmitgliedschaft können ebenfalls teilnehmen, zahlen jedoch eine höhere Teilnahmegebühr.

### 2.2 CCVD ID-Card / Wettkampfpass

Wettkampf-Serie	ID-Card / Wettkampfpass
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Teilnahmeberechtigt sind Athleten, die im Besitz einer/s gültigen CCVD ID-Card/ Wettkampfpasses sind. Details regelt die CCVD ID Card Richtlinie.
<b>Skill Masters</b>	Teilnahmeberechtigt sind Athleten, die im Besitz einer/s gültigen CCVD ID-Card/ Wettkampfpasses sind. Details regelt die CCVD Passordnung.
<b>STAGE Events</b>	Teilnahmeberechtigt sind Athleten mit und ohne CCVD ID Card / Wettkampfpass. Athleten ohne CCVD ID Card / Wettkampfpass zahlen eine höhere Startgebühr.

<sup>3</sup> Die Regularien und das Antragsverfahren für Startgemeinschaften sind bei der Passstelle (passstelle@ccvd.de) per Mail erfragbar.

## 2.3 Kompetenzen des Trainers

Wettkampf-Serie	Trainerkompetenz
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	<p>Mindestens ein Vertreter des teilnehmenden Vereins muss nachweisbar an einer Basic Regelkundeschulung Cheerleading / Regelkunde Performance Cheer (online im CCVD Campus) für die aktuelle Saison teilgenommen haben. Bei Nichtteilnahme an einer Regelkundeschulung ist eine Gebühr von 100 Euro pro Verein zu entrichten, sofern die Teilnahme an einem Wettkampf der Cheersport-Serie angestrebt wird.</p> <p>Zudem sind für Coaches der teilnehmenden Vereine folgende Cheerleading Trainer C-Lizenz* / Performance Cheer Trainer C-Lizenzen<sup>4</sup> erforderlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saison 23/24: Voraussetzung für LM / RM / DPM / DM Start: mind. eine gültige Trainer C-Lizenz* im Verein</li> <li>• Saison 24/25: Voraussetzung für LM / RM / DPM / DM: mindestens eine gültige Trainer C-Lizenz* pro 50 gemeldeter Teilnehmer (Aktive + Ersatzpersonen + Begleitpersonen)</li> </ul> <p><b>Ausnahme: Für Neumitglieder ist diese Lizenz-Regel erst ab zwei Jahren nach dem Aufnahmezeitpunkt gültig.<sup>5</sup></b></p>
<b>Skill Masters</b>	Die teilnehmenden Athleten bzw. der zuständige Trainer müssen mit den level- bzw. disziplin-spezifischen Anforderungen der CCVD WKO - Teil B (Cheerleading) bzw. Teil C (Performance Cheer) vertraut sein.
<b>STAGE Events</b>	Mindestens ein Vertreter des teilnehmenden Vereins muss an einer digitalen STAGE Coach Hour der aktuellen Saison teilgenommen haben.

## A.3 Altersklassen, Kategorien & Doppelstarts

### 3.1 Altersklassen

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

Wettkampf-Serie	Altersklassen (in Bezug auf das Geburtsjahr)															
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	<table border="1"> <tr> <td rowspan="6">Cheerleading &amp; Perform.. Cheer</td> <td colspan="2"><u>Wettkampfsaison 2023/2024</u></td> </tr> <tr> <td>Mini</td> <td>Jahrgang 2015 und jünger</td> </tr> <tr> <td>Primary</td> <td>Jahrgang 2017 bis 2011</td> </tr> <tr> <td>Youth</td> <td>Jahrgang 2013 bis 2008</td> </tr> <tr> <td>Junior</td> <td>Jahrgang 2010* bis 2005</td> </tr> <tr> <td>Senior</td> <td>Jahrgang 2009* oder älter</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><i>*nationale Festlegung, international abweichend &gt; für EM siehe Punkt 4.4</i></td> </tr> </table>	Cheerleading & Perform.. Cheer	<u>Wettkampfsaison 2023/2024</u>		Mini	Jahrgang 2015 und jünger	Primary	Jahrgang 2017 bis 2011	Youth	Jahrgang 2013 bis 2008	Junior	Jahrgang 2010* bis 2005	Senior	Jahrgang 2009* oder älter	<i>*nationale Festlegung, international abweichend &gt; für EM siehe Punkt 4.4</i>	
Cheerleading & Perform.. Cheer	<u>Wettkampfsaison 2023/2024</u>															
	Mini		Jahrgang 2015 und jünger													
	Primary		Jahrgang 2017 bis 2011													
	Youth		Jahrgang 2013 bis 2008													
	Junior		Jahrgang 2010* bis 2005													
	Senior	Jahrgang 2009* oder älter														
<i>*nationale Festlegung, international abweichend &gt; für EM siehe Punkt 4.4</i>																

<sup>4</sup> Anerkannt werden CCVD-Lizenzen und AFVD-Lizenzen für die Cheerleading- Kategorien sowie CCVD-Lizenzen, AFVD-Lizenzen und DTV-Lizenzen für die Performance Cheer Kategorien.

<sup>5</sup> Diese Ausnahmeregelung ist gültig, wenn Aufnahmezeitpunkt und Meisterschaftstermin innerhalb von 24 Monaten liegen.

	<p><u>Wettkampfsaison 2024/2025</u></p> <table border="0"> <tr> <td>Mini</td> <td>Jahrgang 2016 und jünger</td> </tr> <tr> <td>Primary</td> <td>Jahrgang 2018 bis 2012</td> </tr> <tr> <td>Youth</td> <td>Jahrgang 2013 bis 2009</td> </tr> <tr> <td>Junior</td> <td>Jahrgang 2010 bis 2006</td> </tr> <tr> <td>Senior</td> <td>Jahrgang 2009 oder älter</td> </tr> </table>	Mini	Jahrgang 2016 und jünger	Primary	Jahrgang 2018 bis 2012	Youth	Jahrgang 2013 bis 2009	Junior	Jahrgang 2010 bis 2006	Senior	Jahrgang 2009 oder älter										
Mini	Jahrgang 2016 und jünger																				
Primary	Jahrgang 2018 bis 2012																				
Youth	Jahrgang 2013 bis 2009																				
Junior	Jahrgang 2010 bis 2006																				
Senior	Jahrgang 2009 oder älter																				
<p><b>Skill Masters</b></p>	<p>Die gewählten Altersklassen der Skill Masters Athleten sind <i>unabhängig</i> von der gewählten Altersklasse bei der Cheersport Wettkampfsreihe.</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="480 600 651 913"> <p>Cheer-leading</p> </td> <td data-bbox="651 600 1461 913"> <p>In den Stunt-Kategorien müssen alle Athleten einer Skill Group - entweder der <b>Youth-</b>, Junior- oder der Senior-Altersklasse - angehören.</p> <p><b>Youth: Jahrgang 2013 bis 2008</b></p> <p><b>Junior: Jahrgang 2010 bis 2005 (Sichtung NK1 2010 bis 2006)</b></p> <p><b>Senior: Jahrgang 2009 oder älter</b></p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="480 913 651 1099"> <p>Perform. Cheer</p> </td> <td data-bbox="651 913 1461 1099"> <p>In den Performance Cheer Kategorien können die Athleten einer Skill Group unterschiedlichen Altersklassen angehören - sowohl der <b>Youth-</b>, der Junior- als auch der Senior-Altersklasse.</p> <p><b>Eine Teilnahme ist ab dem Geburtsjahr 2013 möglich.</b></p> </td> </tr> </table>	<p>Cheer-leading</p>	<p>In den Stunt-Kategorien müssen alle Athleten einer Skill Group - entweder der <b>Youth-</b>, Junior- oder der Senior-Altersklasse - angehören.</p> <p><b>Youth: Jahrgang 2013 bis 2008</b></p> <p><b>Junior: Jahrgang 2010 bis 2005 (Sichtung NK1 2010 bis 2006)</b></p> <p><b>Senior: Jahrgang 2009 oder älter</b></p>	<p>Perform. Cheer</p>	<p>In den Performance Cheer Kategorien können die Athleten einer Skill Group unterschiedlichen Altersklassen angehören - sowohl der <b>Youth-</b>, der Junior- als auch der Senior-Altersklasse.</p> <p><b>Eine Teilnahme ist ab dem Geburtsjahr 2013 möglich.</b></p>																
<p>Cheer-leading</p>	<p>In den Stunt-Kategorien müssen alle Athleten einer Skill Group - entweder der <b>Youth-</b>, Junior- oder der Senior-Altersklasse - angehören.</p> <p><b>Youth: Jahrgang 2013 bis 2008</b></p> <p><b>Junior: Jahrgang 2010 bis 2005 (Sichtung NK1 2010 bis 2006)</b></p> <p><b>Senior: Jahrgang 2009 oder älter</b></p>																				
<p>Perform. Cheer</p>	<p>In den Performance Cheer Kategorien können die Athleten einer Skill Group unterschiedlichen Altersklassen angehören - sowohl der <b>Youth-</b>, der Junior- als auch der Senior-Altersklasse.</p> <p><b>Eine Teilnahme ist ab dem Geburtsjahr 2013 möglich.</b></p>																				
<p><b>STAGE Events</b></p>	<table border="1"> <tr> <td>Kategorie</td> <td>Altersspanne</td> </tr> <tr> <td>Open Cheer</td> <td>keine Altersbegrenzung</td> </tr> <tr> <td>Theme</td> <td>keine Altersbegrenzung</td> </tr> <tr> <td>Game Day</td> <td>keine Altersbegrenzung</td> </tr> <tr> <td><b>Rookie<sup>6</sup></b></td> <td> <table border="0"> <tr> <td>Mini</td> <td>Jahrgang 2016 und jünger</td> </tr> <tr> <td>Primary</td> <td>Jahrgang 2018 bis 2011</td> </tr> <tr> <td>Youth</td> <td>Jahrgang 2013 bis 2008</td> </tr> <tr> <td>Junior</td> <td>Jahrgang 2010 bis 2005</td> </tr> <tr> <td>Senior</td> <td>Jahrgang 2009 oder älter</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Kategorie	Altersspanne	Open Cheer	keine Altersbegrenzung	Theme	keine Altersbegrenzung	Game Day	keine Altersbegrenzung	<b>Rookie<sup>6</sup></b>	<table border="0"> <tr> <td>Mini</td> <td>Jahrgang 2016 und jünger</td> </tr> <tr> <td>Primary</td> <td>Jahrgang 2018 bis 2011</td> </tr> <tr> <td>Youth</td> <td>Jahrgang 2013 bis 2008</td> </tr> <tr> <td>Junior</td> <td>Jahrgang 2010 bis 2005</td> </tr> <tr> <td>Senior</td> <td>Jahrgang 2009 oder älter</td> </tr> </table>	Mini	Jahrgang 2016 und jünger	Primary	Jahrgang 2018 bis 2011	Youth	Jahrgang 2013 bis 2008	Junior	Jahrgang 2010 bis 2005	Senior	Jahrgang 2009 oder älter
Kategorie	Altersspanne																				
Open Cheer	keine Altersbegrenzung																				
Theme	keine Altersbegrenzung																				
Game Day	keine Altersbegrenzung																				
<b>Rookie<sup>6</sup></b>	<table border="0"> <tr> <td>Mini</td> <td>Jahrgang 2016 und jünger</td> </tr> <tr> <td>Primary</td> <td>Jahrgang 2018 bis 2011</td> </tr> <tr> <td>Youth</td> <td>Jahrgang 2013 bis 2008</td> </tr> <tr> <td>Junior</td> <td>Jahrgang 2010 bis 2005</td> </tr> <tr> <td>Senior</td> <td>Jahrgang 2009 oder älter</td> </tr> </table>	Mini	Jahrgang 2016 und jünger	Primary	Jahrgang 2018 bis 2011	Youth	Jahrgang 2013 bis 2008	Junior	Jahrgang 2010 bis 2005	Senior	Jahrgang 2009 oder älter										
Mini	Jahrgang 2016 und jünger																				
Primary	Jahrgang 2018 bis 2011																				
Youth	Jahrgang 2013 bis 2008																				
Junior	Jahrgang 2010 bis 2005																				
Senior	Jahrgang 2009 oder älter																				

<sup>6</sup> Die gewählten Altersklassen der teilnehmenden Athleten für die STAGE Events sind unabhängig von der gewählten Altersklasse bei der Cheersport Wettkampfsreihe.

### 3.2 Kategorien

Wettkampf-Serie	offizielle Kategorien & Minimal- und Maximalanzahl der aktiven Athleten				
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Sportart	Kategorie	Kürzel	Anzahl AthletInnen	Geschlecht
	Cheer-leading	Mini Level 0 Mini Level 1	M0 M1	10 – 24 10 – 24	♀♂♂♂
		Primary Level 0 Primary Level 1 Primary Level 2	P0 P1 P2	10 – 24 10 – 24 12 – 24	♀♂♂♂
		Youth Level 1 Youth Level 2	Y1 Y2	12 – 24 12 – 24	♀♂♂♂
		Youth AllGirl Level 3 Youth AllGirl Level 4	YA3 YA4	12 – 24 12* – 24	♀♂♂
		Youth Coed Level 3 Youth Coed Level 4	YC3 YC4	12 – 24 12* – 24	♀♂♂ + mind 1 ♂
		Junior Level 1 Junior Level 2	J1 J2	12 – 24 12 – 24	♀♂♂♂
		Junior AllGirl Level 3 Junior AllGirl Level 4 Junior AllGirl Level 5	JA3 JA4 JA5	12 – 24 12 – 24 12* – 24	♀♂♂
		Junior Coed Level 3 Junior Coed Level 4 Junior Coed Level 5	JC3 JC4 JC5	12 – 24 12 – 24 12* – 24	♀♂♂ + mind 1 ♂
		Senior Level 1 Senior Level 2	S1 S2	12 – 24 12 – 24	♀♂♂♂
		Senior Allgirl Level 3 Senior AllGirl Level 4 Senior AllGirl Level 5 Senior AllGirl Level 6 Senior AllGirl Level 7	SA3 SA4 SA5 SA6 SA7	12 – 24 12 – 24 12 – 24 12 – 24 12* – 24	♀♂♂
		Senior Coed Level 3 Senior Coed Level 4	SC3 SC4	12 – 24 12 – 24	♀♂♂ + mind 1 ♂
		Senior Coed Level 5 Senior Coed Level 6 Senior Coed Level 7	SC5 SC6 SC7	12 – 24 12 – 24 12* – 24	♀♂♂ + mind. 5 ♂
		Senior Limited Coed L 5 Senior Limited Coed L 6 Senior Limited Coed L 7	SLC5 SLC6 SLC 7	12 – 24 12 – 24 12 – 24	♀♂♂ + 1 bis 4 ♂

\*nationale  
Festlegung,  
international  
abweichend > für  
EM siehe Punkt 4.4

<p><i>*nationale Festlegung, international abweichend &gt; für EM siehe Punkt 4.4</i></p> <p><i>** nationale Festlegung falls eine EM-Teilnahme angestrebt wird, international abweichend &gt; für EM siehe Punkt 4.4</i></p>	Perform. Cheer	Mini Freestyle Pom	MTFP	8 - 24	♀♂♂♀
		Mini Hip Hop	MTHH	8 - 24	
		Mini Jazz	MTJ	8 - 24	
		Primary Freestyle Pom	PTFP	8 - 24	
		Primary Hip Hop	PTHH	8 - 24	
		Primary Jazz	PTJ	8 - 24	
		Youth Freestyle Pom	YTFP	8*/14** - 24	♀♂♂♀
		Youth Hip Hop	YTHH	8*/14** - 24	
		Youth Jazz	YTJ	8 - 24	
		Junior Freestyle Pom	JTFP	8*/14** - 24	
		Junior Hip Hop	JTHH	8*/14** - 24	
		Junior Jazz	JTJ	8*/16** - 24	
		Junior Double Freestyle Pom	JDFP	2	
		Junior Double HipHop	JDHH	2	
		Senior Freestyle Pom	STFP	8*/14** - 24	♀♂♂♀
		Senior Hip Hop	STHH	8*/14** - 24	
		Senior Jazz	STJ	8*/16** - 24	
		Senior Double Freestyle Pom	SDFP	2	
		Senior Double HipHop	SDHH	2	
<b>Skill Masters</b>	Cheer-leading	AllGirl Stunt Median (L 2/3)	4 Athleten	♀♂♂♀	
		AllGirl Stunt Elite (L 4/5)	4 Athleten		
		AllGirl Stunt Premier (L 6/7) <sup>7</sup>	4 Athleten		
			Partnerstunt Median (L 2/3)	2 Athleten	1♀+1♂
			Partnerstunt Elite (L 4/5)	2 Athleten	
			Partnerstunt Premier (L 6/7) <sup>8</sup>	2 Athleten	
			Coed Groupstunt Median (L2/3)	4 Athleten	♀♂♂ + mind. 1♂
		Coed Groupstunt Elite (L 4/5)	4 Athleten		
Perform. Cheer	Freestyle Pom Level <sup>9</sup> 1 (Pom 1)	2 Athleten	♀♂♂♀		
	Freestyle Pom Level 2 (Pom 2)	2 Athleten			
	Hip Hop Level 1 (HH 1)	2 Athleten			
	Hip Hop Level 2 (HH 2)	2 Athleten			
<b>STAGE Events</b>	Cheer-leading & Perform. Cheer Mix	Open Cheer	5 - 30 Athleten	♀♂♂♀	
		Theme			
		Game Day			

<sup>7</sup> nur Senior-Altersklasse

<sup>8</sup> nur Senior-Altersklasse

<sup>9</sup> Die Level im Performance Cheer entsprechen unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen.



Cheerleading	jeweils Primary/Youth/Junior/Senior: Rookie Level 0 Rookie Level 1 Rookie Level 2	8 - 30 Athleten	
--------------	---	-----------------	--

### 3.3 Doppelstart eines Teams / eines Athleten bei einem Wettkampf

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

Wettkampf-Serie	Doppelstart		
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams für zwei verschiedene Vereine bei einem Wettkampf der Cheersport-Serie ist nicht möglich.</li> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in der Performance Cheer und Cheerleading-Sportart ist erlaubt (Teilnahmegebühr je Start).</li> <li>• Ein Doppelstart in einer Cheerleading sowie einer Performance Cheer Kategorie in verschiedenen Altersklassen ist möglich. (Teilnahmegebühr je Start).</li> </ul>		
	<table border="1"> <tr> <td style="background-color: #f0f0f0;">Cheerleading</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Cheerleading-Kategorien bei einem Wettkampf ist nicht möglich.</li> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen bei Wettkämpfen innerhalb einer Saison (LMs, RMs, DPM, DM) ist nicht möglich.</li> </ul> </td> </tr> </table>	Cheerleading	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Cheerleading-Kategorien bei einem Wettkampf ist nicht möglich.</li> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen bei Wettkämpfen innerhalb einer Saison (LMs, RMs, DPM, DM) ist nicht möglich.</li> </ul>
	Cheerleading	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Cheerleading-Kategorien bei einem Wettkampf ist nicht möglich.</li> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen bei Wettkämpfen innerhalb einer Saison (LMs, RMs, DPM, DM) ist nicht möglich.</li> </ul>	
<table border="1"> <tr> <td style="background-color: #f0f0f0;">Perform. Cheer</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in verschiedenen Performance Cheer-Kategorien ist erlaubt (Teilnahmegebühr je Start).</li> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen bei Wettkämpfen innerhalb einer Saison (LM und DM) ist nicht möglich.<sup>10</sup></li> <li>• Ein Doppelstart in ein und derselben (Double-)Performance Cheer- Kategorie <b>und Altersklasse</b> ist nicht möglich.</li> <li>• <del>Ein Doppelstart in verschiedenen Altersklassen in den Double Performance Cheer Kategorien ist nicht möglich.</del></li> </ul> </td> </tr> </table>	Perform. Cheer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in verschiedenen Performance Cheer-Kategorien ist erlaubt (Teilnahmegebühr je Start).</li> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen bei Wettkämpfen innerhalb einer Saison (LM und DM) ist nicht möglich.<sup>10</sup></li> <li>• Ein Doppelstart in ein und derselben (Double-)Performance Cheer- Kategorie <b>und Altersklasse</b> ist nicht möglich.</li> <li>• <del>Ein Doppelstart in verschiedenen Altersklassen in den Double Performance Cheer Kategorien ist nicht möglich.</del></li> </ul>	
Perform. Cheer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in verschiedenen Performance Cheer-Kategorien ist erlaubt (Teilnahmegebühr je Start).</li> <li>• Der Doppelstart eines Athleten oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen bei Wettkämpfen innerhalb einer Saison (LM und DM) ist nicht möglich.<sup>10</sup></li> <li>• Ein Doppelstart in ein und derselben (Double-)Performance Cheer- Kategorie <b>und Altersklasse</b> ist nicht möglich.</li> <li>• <del>Ein Doppelstart in verschiedenen Altersklassen in den Double Performance Cheer Kategorien ist nicht möglich.</del></li> </ul>		
<b>Skill Masters</b>	<p><b>Doppelstart einer Skill Group</b></p> <p>Eine Skill Group kann bei einem Skill Master Wettkampf nur in einer Kategorie antreten. Eine Skill Group kann in einer Saison an mehreren Regional Skill Master Wettkämpfen jeweils in der gleichen Kategorie teilnehmen.</p>		

<sup>10</sup> Es ist möglich, in ein und derselben Team Performance-Kategorie und Altersklasse mit zwei Teams desselben Vereins an den Start zu gehen. Es dürfen für diesen Fall nicht dieselben Athleten mehrfach an den Start gehen und es müssen zwei grundlegend verschiedene Choreografien gezeigt werden.

	<p><b>Doppelstart eines Athleten</b> Der aktive<sup>11</sup> Doppelstart eines Athleten bei ein und demselben Regional Skill Master Wettkampf in unterschiedlichen Skill Groups ist nicht möglich. Der aktive Doppelstart eines Athleten bei unterschiedlichen Regional Skill Master Wettkampf in unterschiedlichen Skill Groups ist möglich.<sup>12</sup> Der aktive<sup>13</sup> Doppelstart eines Athleten bei den National Skill Masters in unterschiedlichen Skill Groups ist nicht möglich.</p>
<b>STAGE Events</b>	<p><b>Doppelstart eines Teams</b> Ein Team kann bei einem STAGE Event in mehreren Kategorien antreten.</p> <p><b>Doppelstart eines Athleten</b> Der Doppelstart eines Athleten bei einem STAGE Event in verschiedenen Kategorien ist möglich.</p>

## A.4 Wettkampfebenen, Regionen und Qualifikationskriterien

### 4.1 Wettkampfebenen und Teilnahmemöglichkeiten auf nationaler Ebene

Wettkampf-Serie	Wettkampfebene & Teilnahmemöglichkeit
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	<p>Cheer-leading</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LM - Teilnahme für alle Interessenten offen</li> <li>• RM - Teilnahme qualifikationsgebunden über Mindestpunktwert</li> <li>• DPM - Teilnahme qualifikationsgebunden über Mindestpunktwert für Primary Level 0 &amp; 1, Youth Level 1, 2 &amp; 3, Junior Level 1, 2 &amp; 3 sowie Senior Level 1, 2, 3, 4 &amp; 5</li> <li>• DM - Teilnahme qualifikationsgebunden über Mindestpunktwert für Primary Level 2, Youth Level 4, Junior Level 4 &amp; 5 sowie Senior Level 6 &amp; 7</li> </ul>
	<p>Perform. Cheer</p> <p>LM - Teilnahme für alle Interessenten offen DM - Teilnahme qualifikationsgebunden über Mindestpunktwert</p>
<b>Skill Masters</b>	<p>Regionals - Teilnahme für alle Interessenten offen, d.h. keine Qualifikation Nationals - Teilnahme qualifikationsgebunden über Platzierung, <b>aktuelle Kadermitgliedschaft oder Wildcard der Bundestrainer</b></p>
<b>STAGE Events</b>	Teilnahme für alle Interessenten offen, d.h. keine Qualifikation

<sup>11</sup> betrifft nicht Erstatzstarter-Status

<sup>12</sup> Ein Athlet kann somit innerhalb einer Saison mit verschiedenen Skill Groups bei verschiedenen Regional Skill Masters an den Start gehen.

<sup>13</sup> betrifft nicht Erstatzstarter-Status

## 4.2 Zuordnung Regionen

Wettkampf-Serie	Zuordnung Regionen <sup>14</sup>
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Cheer-leading <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei den LMs treten die Vereine des jeweiligen Bundeslandes gegeneinander an.</li> <li>• Bei den RMs werden die LM-Qualifikanten aus den Bundesländer im Jahr 2023 wie folgt zugeordnet:<sup>15</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Region Nord: Hamburg, Schleswig-Holstein, Niedersachsen, Bremen</li> <li>→ Region West: Nordrhein-Westfalen, Hessen, Rheinland-Pfalz, Saarland</li> <li>→ Region Süd: Bayern, Baden-Württemberg</li> <li>→ Region Ost: Sachsen, Thüringen, Sachsen-Anhalt, Berlin, Brandenburg, <b>Mecklenburg-Vorpommern</b></li> </ul> </li> </ul>
	Perform. Cheer <p>Für die Performance Cheer Meisterschaften werden die einzelnen Bundesländer den Regionen Ost und West zugeteilt.</p> <p>→ Folgende LMs werden in der Region West zusammengefasst: LM Bremen, LM Niedersachsen, LM Hessen, LM NRW, LM Rheinland-Pfalz, LM Baden-Württemberg, LM Saarland</p> <p>→ Folgende LMs werden in der Region Ost zusammengefasst: LM Schleswig-Holstein, LM Hamburg, LM Meckl.-Vorp., LM Berlin LM Brandenburg, LM Sachsen, LM Sachsen-Anhalt, LM Thüringen LM Bayern</p>
<b>Skill Masters</b>	Der Start bei den Regional Skill Masters ist nicht regional gebunden und damit bundesweit möglich.
<b>STAGE Events</b>	Der Start bei den STAGE Events ist nicht regional gebunden und damit bundesweit möglich.

## 4.3 Qualifikationskriterien auf nationaler Ebene

Wettkampf-Serie	Qualifikationskriterien
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Cheer-leading <ul style="list-style-type: none"> <li>• Für eine Qualifikation zur RM muss eine für die jeweilige Kategorie und Altersklasse definierte Mindestpunktzahl auf der LM erreicht werden.</li> <li>• Für eine Qualifikation zur DPM muss eine für die jeweilige Kategorie und Altersklasse definierte Mindestpunktzahl auf der RM erreicht werden.</li> </ul>

<sup>14</sup> Änderungen sind aufgrund der jeweiligen Hallenkapazität und der qualifizierten Teams möglich.

<sup>15</sup> Ausnahmen bei der Zuordnung zur jeweiligen LM & RM sind - zum Schutz des Interesses der Kaderathleten und ihrer Heimvereine - ausschließlich dann möglich, wenn der jeweilige Wettkampftermin auf ein Bundeskadertraining fällt. Die Trainingstermine des Bundeskaders sind weit im Voraus bekannt und geblockt. Aus Gründen der Hallenverfügbarkeit kann es in Ausnahmefällen dennoch zu Terminüberschneidungen kommen. Ausnahmen für der Zuordnung zur jeweiligen LM & RM sind vom jeweiligen Verein in Kooperation mit dem jeweiligen Landesverband schriftlich beim Bundesverband zu beantragen und bedürfen der Zustimmung des CCVD Fachausschuss für Leistungssport und des CCVD Fachausschuss für Wettkampfwesen.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Für eine Qualifikation zur DM muss eine für die jeweilige Kategorie und Altersklasse definierte Mindestpunktzahl auf der jeweiligen RM erreicht werden. Die jeweilige Mindestpunktzahl (Qualifikationspunktwert<sup>16</sup>) wird jeweils anhand der Mitglieder-, Teilnehmer- und Leistungsentwicklung ca. 10 Tage vor dem entsprechenden Qualifikationswettkampf festgelegt und veröffentlicht.<sup>17</sup></li> </ul> <p>Die Weiterqualifikation in den Kategorien <b>Youth Coed</b>, Junior Coed Cheer, Senior Coed Cheer und Senior Limited Coed Cheer ist auf diese Kategorien beschränkt. Ein Überwecheln zur jeweils anderen Kategorie ist zur RM, DPM bzw. DM nicht möglich.</p>
Perform. Cheer	<p>Für eine Qualifikation zur DM muss eine für die jeweilige Kategorie und Altersklasse definierte Mindestpunktzahl auf der jeweiligen LM erreicht werden. Die jeweilige Mindestpunktzahl (Qualifikationspunktwert<sup>18</sup>) wird jeweils anhand der Mitglieder-, Teilnehmer- und Leistungsentwicklung ca. 10 Tage vor dem entsprechenden Qualifikationswettkampf festgelegt und veröffentlicht.</p> <p>In den Double-Kategorien ist die Qualifikation für die DM personengebunden.</p>
<b>Skill Masters</b>	<p>Die Teams (Skill Groups) die bei den Regional Skill Masters die 3. Runde (Master Runde) erreichen, sind für die National Skill Masters qualifiziert. Die Qualifikation ist vereins- und in Bezug auf mindestens die Hälfte der Athleten personengebunden.</p>

#### 4.4 Qualifikationskriterien auf internationaler Ebene<sup>19</sup> → Europameisterschaft (nachfolgend EM)

- Qualifikationskategorien und Änderungen der Qualifikationsbestimmungen unterliegen der Entscheidung der ECU. Updates werden umgehend auf der CCVD Homepage publiziert und adaptiert.
- Im Falle einer Qualifikation zur ECU EM muss jeder Athlet die deutsche Staatsbürgerschaft nachweisen oder alternativ einen Nachweis über den ständigen Wohnsitz in Deutschland seit mindestens 6 Monaten erbringen.
- Für die Teilnahme an der Europameisterschaft sind die Mindest-Starterzahlen der ECU (siehe Tabelle hier unter 4.4) einzuhalten, die in der Regel größer als die Mindest-Starterzahlen auf nationaler Ebene (siehe Punkt 3.2) sind. (Erläuterung: Ein Team, welches auf der DM beispielsweise mit 14 (bzw. Jazz 16) Athleten das EM-Ticket löst, kann das EM-Ticket nur annehmen, wenn es für die EM 16 (bzw. Jazz 18) Athleten stellt.)
- Die EM Teilnehmer müssen die ICU Music Copyrights Educational Initiative befolgen, die unter [diesem Link](#) abrufbar sind.
- Sollte ein für die EM qualifiziertes Team nicht an der EM teilnehmen, wird das Startrecht an das nächstplatzierte Team weitergeben, welches die Qualifikationskriterien (siehe Tabelle unten Spalte rechts) erfüllt.

<sup>16</sup> Eine Herabsetzung des Qualifikationspunktwertes ist auf Grundlage der Ergebnisse des Qualifikationswettkampfes möglich.

<sup>17</sup> **Qualifikationspunktzahl von Altersklasse UND Level abhängig:** Die Qualifikationspunktzahl wird in der Saison 2023/24 auch in der Sportart Cheerleading kategorieabhängig sein, d.h. es gibt nicht mehr einen einheitlichen Punktwert, der für die RM- bzw. D\*P\*M-Teilnahme notwendig ist, sondern verschiedene Punktwerte. Da die Starterfelder in den niedrigeren Leveln einer Altersklasse deutlich größer sind als in den hohen Leveln, wird der Qualifikationspunktwert für die niedrigeren Level in einer Altersklasse tendenziell höher sein, als für die hohen Level der gleichen Altersklasse (Beispiel: Senior Level 1: X Punkte vs Senior Level 7: Y Punkte (Y<X) )

<sup>18</sup> Eine Herabsetzung des Qualifikationspunktwertes ist auf Grundlage der Ergebnisse des Qualifikationswettkampfes möglich.

<sup>19</sup> Eine Qualifikation für die ICU Weltmeisterschaft ist nur für Bundeskader-Mannschaften möglich.

- Eine Qualifikation zur ECU EM ist ausschließlich über die Deutsche Meisterschaft der Cheersport-Serie in den folgenden Kategorien und Qualifikationskriterien möglich:

CCVD → EM-Kategorie	Teamgröße Anzahl AthletInnen	Alter EM 2024 <sup>20</sup>	DM-Platzierung & -Punktzahl	
<i>Sportart Cheerleading</i>				
YA4 → Youth AllGirl Advanced	16 - 24 ♀	2009 bis 2012	zwei punktbeste Teams der DM <sup>21</sup>	
YC4 → Youth Coed Advanced	16 - 24 ♀♂ (mind. 1)			
JA5 → Junior AllGirl Elite	16 - 24 ♀	2005 bis 2009	zwei punktbeste Teams der DM mit Bundesliga-Status	
JC5 → Junior Coed Elite	16 - 24 ♀♂ (mind. 1)			
SA7 → Senior AllGirl Premier	16 - 24 ♀	2008 und älter		
SC7 → Senior Coed Premier	16 - 24 ♀♂ (mind. 1)			
<i>Sportart Performance Cheer</i>				
YTCFP	16 - 24 ♀♂	2009 bis 2012		zwei punktbeste Teams der DM mit mind. 14 startenden Aktiven zur DM <sup>22</sup>
YTCHH	16 - 24 ♀♂			
JTCFP	16 - 24 ♀♂	2005 bis 2009	zwei punktbeste Teams der DM mit mind. 14 bzw. 16 (Jazz) startenden Aktiven zur DM <sup>23</sup>	
JTCHH	16 - 24 ♀♂			
JTCJ	18 - 24 ♀♂			
STCFP	16 - 24 ♀♂	2008 und älter	zwei punktbeste Teams der DM mit mind. 14 bzw. 16 (Jazz) startenden Aktiven zur DM <sup>24</sup>	
STCHH	16 - 24 ♀♂			
STCJ	18 - 24 ♀♂			
Double-Kategorien	Eine EM-Qualifikation ist nur über Meisterschaften der European Cheer League möglich. Informationen dazu unter <a href="http://www.cheerunion.eu">www.cheerunion.eu</a>			

<sup>20</sup> voraussichtliche Jahrgänge (Regelwerk ECU für 2024 noch nicht veröffentlicht)

<sup>21</sup> Ein Nachrutschen für ein Team ist nur bis Platz 3 möglich.

<sup>22</sup> Ein Nachrutschen für ein Team ist nur bis Platz 3 möglich.

<sup>23</sup> Ein Nachrutschen für ein Team ist nur bis Platz 3 möglich.

<sup>24</sup> Ein Nachrutschen für ein Team ist nur bis Platz 3 möglich.

## A.5 Anmeldung, Um- und Nachmeldung sowie Abmeldung zum / vom Wettkampf

### 5.1 Anmeldefrist und -regularien

Die Anmeldung für einen Wettkampf ist bis zu 4 Wochen vor dem Termin der jeweiligen Meisterschaft über das elektronische CCVD Backoffice System möglich.

Mit der Anmeldung erklärt das teilnehmende Team und dessen zugehöriger Verein, dass die aktuelle CCVD Wettkampfordnung bekannt, verstanden und anerkannt wird.

Wettkampf-Serie	Aktiven, Ersatzstartern und Begleitpersonen
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pro Team dürfen maximal 29 aktive Athleten (maximal 24 Aktive sowie 5 Ersatzpersonen) gemeldet werden. Es ist möglich, einen Athleten in mehreren Kategorien anzumelden. Erst am Tag der Meisterschaft ist final zu entscheiden, in welcher Kategorie der jeweilige Athlet an den Start geht (Kontrolle am Passcheck).</li> <li>Zusätzlich können max. 5 Begleitpersonen (Trainer, Betreuer, Teamfotograf/filmer usw.) pro Team und ein <i>zusätzlicher</i> Physiotherapeut pro Verein gemeldet werden.</li> </ul>
<b>Skill Masters &amp; Performance Cheer</b> Doubles LM/DM	<ul style="list-style-type: none"> <li>Groupstunts (AllGirl &amp; Coed) 4 Athleten + 2 Ersatz-Athleten</li> <li>Partnerstunts 2 Athleten + 1 Ersatz-Athlet + 1 Spotter (laut Regelwerk)</li> <li>Performance Cheer 2 Athleten + 1 Ersatz-Athlet</li> </ul> <p>Für alle Skill Groups ist die Anzahl der Begleitpersonen auf maximal 2 (inkl. einem möglichen Physiotherapeut) begrenzt.</p> <p>In welcher Formation die jeweilige Skill Group an den Start geht, muss erst am Tag des Wettkampfes am Pass Check final festgelegt werden. Nach dem ersten Pass Check ist die Auswechslung von Athleten im jeweiligen Skill Master Wettkampf nicht mehr möglich.</p>
<b>STAGE Events</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pro Team dürfen maximal 35 aktive Athleten (maximal 30 Aktive sowie 5 Ersatzpersonen) gemeldet werden.</li> <li>Zusätzlich können max. 5 Begleitpersonen (Trainer, Betreuer, Teamfotograf/filmer usw.) pro Team und ein <i>zusätzlicher</i> Physiotherapeut pro Verein gemeldet werden.</li> </ul>

### 5.2 Um- und Nachmeldungen nach Meldeschluss des jeweiligen Wettkampfes

Wettkampf-Serie	Um- und Nachmeldungen nach Meldeschluss des jeweiligen Wettkampfes
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	<p><b>5.2.1 Ummeldungen von Athleten und Begleitpersonen<sup>25</sup></b> nach Meldeschluss sind bis zum Zeitpunkt des Passchecks (Tag des Wettkampfs) möglich. Die Voraussetzung für die Ummeldung einer Begleitperson als aktiver Athlet ist, dass der Athlet zum Stichtag des Meldeschlusses einen für den nachmelden-</p>

<sup>25</sup> Was ist eine Ummeldung von Athleten und Begleitpersonen? Die Person war bereits für den Wettkampf im Backoffice gemeldet, soll aber z.B. in ein anderes Team oder vom Status einer Begleitperson auf den Status eines aktiven Athleten umgemeldet werden.

den Verein gültige/n CCVD Pass / CCVD ID besitzt und die vorgegebene Verfahrensweise<sup>26</sup> eingehalten wird.

Bei Ummeldungen von Begleitpersonen als Athlet, die innerhalb einer 48 Stunden Frist vor dem Wettkampfbeginn stattfinden, erfolgt die Teilnahme / Wertung des jeweiligen Teams unter Vorbehalt der nachträglich positiven Prüfung der o.g. Voraussetzung.

Für Ummeldungen von Athleten und Begleitpersonen fällt pro Ummeldung eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe der Hälfte der jeweiligen Teilnahmegebühr an.

**5.2.2 Nachmeldungen von Athleten und Begleitpersonen<sup>27</sup>** nach Meldeschluss sind bis zum Zeitpunkt des Passchecks (Tag des Wettkampfs) möglich. Die Voraussetzung für die Nachmeldung eines Athleten ist, dass der Athlet zum Stichtag des Meldeschlusses einen für den nachmeldenden Verein gültige/n CCVD Pass / CCVD ID besitzt und die vorgegebene Verfahrensweise<sup>28</sup> eingehalten wird.

Bei Nachmeldungen von Athleten, die innerhalb einer 48 Stunden Frist vor dem Wettkampfbeginn stattfinden, erfolgt die Teilnahme / Wertung des jeweiligen Teams unter Vorbehalt der nachträglich positiven Prüfung der o.g. Voraussetzung.

Für Nachmeldungen von Athleten und Begleitpersonen fällt pro Nachmeldung eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe der jeweiligen Teilnahmegebühr an.

**5.2.3 Ummeldungen von Teams (Kategoriewechsel)** nach Meldeschluss sind ausschließlich auf der Ebene der Landesmeisterschaft möglich.

Voraussetzungen für den Kategoriewechsel nach Meldeschluss sind

a) die Einreichung eines Antrag auf Wechsel der Kategorie per Mail an [office@ccvd.de](mailto:office@ccvd.de) mindestens 2 Wochen vor dem Wettkampftermin

b) eine ausführliche Begründung zum Wechselgrund als Antragsanlage

c) die Zustimmung des zuständigen CCV-Landesfachverband

Für die Ummeldung von Teams (Kategoriewechsel) fällt eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe der Hälfte der jeweiligen Team-Teilnahmegebühr an.

**5.2.4 Nachmeldungen von Teams** nach Meldeschluss sind generell nur innerhalb von 48 Stunden nach Meldeschluss möglich.

Voraussetzungen für die Nachmeldung von Teams nach Meldeschluss sind

a) die Einreichung eines Nachmeldeantrags per Mail an [office@ccvd.de](mailto:office@ccvd.de) spätestens 48 Stunden nach Meldeschluss

<sup>26</sup> **Verfahrensweise für Um- und Nachmeldungen, die bis 48 Stunden vor der Meisterschaft beantragt werden:**

1. Der Antrag ist per EMail an [office@ccvd.de](mailto:office@ccvd.de) zu senden

2. Ihr erhaltet von der Geschäftsstelle eine Bestätigung, wenn der Vorgang bearbeitet wird.

3. Die Bearbeitungsgebühr muss noch vor der Meisterschaft auf das Konto des CCVD unter Angabe der Rechnungsnummer überwiesen werden - Überweisungsbeleg bitte per Mail an [office@ccvd.de](mailto:office@ccvd.de) senden

Um- und Nachmeldungen, die innerhalb von 48 Stunden vor der Meisterschaft anfallen, bitte direkt am Wettkampftag vornehmen (s.u.)

**Verfahrensweise für Um- und Nachmeldungen, die am Wettkampftag beantragt werden:**

*Achtung: die Um- und Nachmeldung am Wettkampftag erfolgt vorbehaltlich einer nachträglichen Prüfung*

1. Anträge für Nachmeldungen sind am Tag der Meisterschaft mündlich beim Check In vorzubringen.

2. Die Bearbeitungsgebühr wird nach dem Wettkampf über das Backoffice in Rechnung gestellt und muss innerhalb von 5 Werktagen beglichen werden.

<sup>27</sup> **Was ist eine Nachmeldung von Athleten und Begleitpersonen?** Die Person war bis zum Meldeschluss NICHT im Backoffice gemeldet und soll nach dem Meldeschluss bei einem startenden Team zugefügt werden.

<sup>28</sup> siehe Fußnote 21

	<p>b) eine ausführliche Begründung zum Meldeversäumnis als Antragsanlage c) die Zustimmung des jeweiligen Wettkampfausrichters Für die Nachmeldung von Teams fällt eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe der jeweiligen Team-Teilnahmegebühr an.</p>
<b>Skill Masters</b>	<p><b>5.2.5 Ummeldungen von Athleten und Begleitpersonen → siehe 5.2.1</b></p> <p><b>5.2.6 Nachmeldungen von Athleten und Begleitpersonen → siehe 5.2.2</b></p> <p><b>5.2.7 Ummeldungen von Skill Groups (Kategoriewechsel)</b> nach Meldeschluss sind ausschließlich auf der Ebene der Regional Skill Masters möglich. Voraussetzungen für den Kategoriewechsel nach Meldeschluss sind a) die Einreichung eines Antrag auf Wechsel der Kategorie per Mail an <a href="mailto:office@ccvd.de">office@ccvd.de</a> mindestens 1 Woche vor dem Wettkampftermin b) die Zustimmung des jeweiligen Wettkampfausrichters Für die Ummeldung von Skill Groups (Kategoriewechsel) fällt ggf. eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr an.</p> <p><b>5.2.8 Nachmeldungen von Skill Groups</b> nach Meldeschluss sind generell nur BIS 48 Stunden vor dem Wettkampf möglich. Voraussetzungen für die Nachmeldung von Skill Groups sind a) die Einreichung eines Nachmeldeantrags per Mail an <a href="mailto:office@ccvd.de">office@ccvd.de</a> spätestens 48 Stunden vor dem Wettkampfbeginn b) die Zustimmung des jeweiligen Wettkampfausrichters Für die Nachmeldung von Skill Groups fällt ggf. eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr an.</p>
<b>STAGE Events</b>	<p><b>5.2.9 Ummeldungen von Athleten und Begleitpersonen</b> Für Ummeldungen von Athleten und Begleitpersonen fällt pro Ummeldung eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe der Hälfte der jeweiligen Teilnahmegebühr an.</p> <p><b>5.2.10 Nachmeldungen von Athleten und Begleitpersonen</b> Für Nachmeldungen von Athleten und Begleitpersonen fällt pro Nachmeldung eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe der jeweiligen Teilnahmegebühr an.</p> <p><b>5.2.11 Ummeldungen von Teams (Kategoriewechsel)</b> nach Meldeschluss sind unter folgenden Voraussetzungen möglich: a) die Einreichung eines Antrag auf Wechsel der Kategorie per Mail an <a href="mailto:office@ccvd.de">office@ccvd.de</a> spätestens 48 Stunden vor dem Wettkampfbeginn b) die Zustimmung des jeweiligen Wettkampfausrichters Für die Ummeldung von Teams (Kategoriewechsel) fällt ggf. eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr an.</p> <p><b>5.2.12 Nachmeldungen von Teams</b> nach Meldeschluss sind unter folgenden Voraussetzungen möglich: a) die Einreichung eines Nachmeldeantrags per Mail an <a href="mailto:office@ccvd.de">office@ccvd.de</a> spätestens 48 Stunden vor dem Wettkampfbeginn b) die Zustimmung des jeweiligen Wettkampfausrichters Für die Nachmeldung von Teams fällt ggf. eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr an.</p>



### 5.3 Absagen nach der Meldefrist

Eine Absage der Teilnahme nach der Meldefrist ist per Mail an [office@ccvd.de](mailto:office@ccvd.de) zu senden. Die Startgebühr ist auch im Falle einer Absage nach Meldefrist in voller Höhe zu entrichten.

## A.6 Wettkampfgeschehen

### 6.1 Dauer der Routine & Betreten der Matte

Wettkampf-Serie	Dauer der Routine & Betreten der Matte
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Cheer-leading → Cheer Teil: Kann am Anfang oder in der Mitte der Routine gezeigt werden. Es gilt eine Mindestanforderung von 30 Sek. (0:30). → Maximalzeit zwischen dem Cheer und Musik Teil: 20 Sek. (0:20). → Musik Teil: maximal 2 min und 30 Sek. (2:30).
	Perform. Cheer → Team-Kategorien: maximal 2 min und 15 Sek. (2:15). → Double-Kategorien: maximal 1 min und 30 Sek. (1:30).
<p>Jedes Team muss die Wettkampffläche zügig betreten und verlassen. Choreographierte Einläufe auf die Matte sind nicht erlaubt und können zu Abzügen führen (3 Punkte pro Judge).</p> <p>Die Zeitnahme beginnt entweder mit dem ersten choreografischen Element oder mit dem ersten Ton der Musik und endet mit dem letzten choreografischen Element oder mit dem letzten Ton der Musik. (Achtung: Stunts und Pyramiden müssen regelkonform auch nach Ende der Routine abgebaut werden). Alle Athleten müssen mindestens einen Fuß, eine Hand oder ein anderes Körperteil (keine Haare) auf der Auftrittfläche haben, wenn die Routine beginnt.</p> <p>Falls ein Team die maximale Dauer der Routine überschreitet, wird pro Verstoß ein Abzug erfolgen: 1 Punkt Abzug für 5-10 Sek. und 3 Punkte Abzug für 11 und mehr Sek. pro Juror. Im Cheerleading gilt Gleiches für eine Überschreitung der Zeit zwischen dem Cheer- und dem Musik-Teil bzw. einer Unterschreitung der Zeit des Cheer-Teils.</p>	
<b>Skill Masters</b>	→ Dauer der Basic- & Advanced Skill Routine analog der Demo-Routines → Master-Routine maximal 45 Sek.
<b>STAGE Events</b>	→ Dauer des Programms maximal 2 min und 30 Sek. (2:30) Falls ein Team die maximale Dauer der Routine um mehr als 10 Sekunden überschreitet, erfolgt ein Abzug von 5 Sternen von der Gesamtwertung

### 6.2 Unterbrechung der Routine

Die Wettkampfleitung oder der Trainer des startenden Teams können im eigenen Ermessen eine Wettkampf-Routine in folgenden Fällen abbrechen:

- Verletzung eines Athleten
- Prävention von Verletzungen (z.B. hohe Drop-Quote, Behinderung durch Equipment)
- technische Probleme mit der Musik

Die Teilnehmer akzeptieren, dass die Entscheidung zum Abbruch immer zum Wohle der Gesundheit der Athleten gefasst wird und können diese später nicht anfechten.

## 6.3 Wiederholung von Routinen

**6.3.1** Grundsätzlich gilt, dass eine Wiederholungsmöglichkeit ausschließlich im Falle einer abgebrochenen Routine besteht. Die Wettkampfleitung bestimmt nach dem Abbruch, ob das Team zu einem späteren Zeitpunkt des Wettkampfes noch einmal antreten darf.

**6.3.2** Im Fall eines Trainer-Abbruchs wegen Musik-Problemen wird für die Genehmigung eines Neustart die hinterlegte Musik im Backoffice mit der Musik von der Juroren-Aufnahme vor Ort abgeglichen. Ein Neustart ist in dem Fall nur möglich, wenn der Musik-Fehler auf die Technik vor Ort zurückzuführen ist.

**6.3.3** Wenn die Wettkampfleitung einen erneuten Start zu einem späteren Zeitpunkt erlaubt, bestimmt diese den möglichen Zeitpunkt im Zeitablauf.

**6.3.4** Das Team muss die gesamte Routine inklusive aller Elemente wiederholen, wird aber nur ab dem Zeitpunkt des Abbruchs weiter bewertet. Sollte ein Team die Routine nicht in ihrer Ganzheit wiederholen können, werden die Punkte auf Grundlage der bisherigen Darbietung gegeben.

**6.3.5** Eine verletzte Person, welche weiterhin teilnehmen möchte, darf für die Wiederholung der Routine nur auf die Wettkampffläche zurückkehren wenn,

- a) die Freigabe des Sanitäterteams und / oder der CCVD Medical Staff vorliegt, sowie
- b) die Freigabe der Wettkampfleitung vorliegt, sowie
- c) im Falle von Minderjährigen die Freigabe aller Erziehungsberechtigten vorliegt, sowie
- d) die Freigabe der vertretungsberechtigten Vereinsverantwortlichen vorliegt.

## 6.4 Musik

### 6.4.1 Art der Musik

Die Musik muss dem Alter des Teams und einem Familienpublikum entsprechen. Sie kann aus einem oder mehreren zusammengeführten (gemixten) Titeln bestehen und durch Soundeffekte (z.B. Voice Overs) ergänzt werden.

Für nationale Wettkämpfe ist derzeit keine spezielle lizenzfreie Musik notwendig, da die Routinenmusik integrativer Bestandteil des Cheerleading- bzw. Performance Cheer - Sports ist und mit der Mitgliedschaft der Vereine im jeweiligen Landessportbund (LSB) und Sportfachverband die Urheberrechte über den GEMA-Rahmenvertrag mit den LSB / dem DOSB abgedeckt sind. Für internationale Wettkämpfe ist ausschließlich lizenzfreie Routinenmusik zu verwenden, da der GEMA Rahmenvertrag nur auf nationaler Ebene Gültigkeit besitzt.

### 6.4.2 Lautstärke und Qualität der Musik

Die einzelnen Titel und Effekte sollten dabei in ihrer Tonqualität und Lautstärke aufeinander abgestimmt und angeglichen, d.h. die gesamte Routine sollte auf eine Lautstärke von 0 DB (null DB) gemastert werden. Schwankungen darunter und darüber hinaus sind zu vermeiden. Bis zum ersten Ton der Routinenmusik muss ein lautloser Vorlauf von 3 Sekunden vorhanden sein.

### 6.4.3 Bereitstellung / Abgabe der Musik

Die Musik für die Routine eines Teams muss spätestens eine Woche vor dem Wettkampf im CCVD Backoffice bei dem jeweiligen Team im MP3-Format hochgeladen werden. Dabei ist die Datei zwingend mit der Kategorie und dem Teamnamen zu versehen: `kategorienkürzel_teamname.mp3`

Zum Wettkampf selbst ist die Routinenmusik als Ersatz auf einem Handy mit einem Kopfhörerausgang (3 mm Klinke) oder USB Stick mitzubringen.

### 6.4.4 Musik-Verantwortlicher pro Team bei Meisterschaften

Jedes Team muss einen Verantwortlichen für das Abspielen der Musik bereitstellen,

- der während der gesamten Routine am Musik- bzw. Technik-Tisch anwesend ist,
  - die Musik des jeweiligen Teams startet („play“ Taste drücken) bzw. das Zeichen hierfür gibt und
  - den Ersatz-Tonträger (Handy / USB Stick - siehe oben) griffbereit mit sich führt.
- Sollte es aufgrund des fehlenden Musik-Verantwortlichen oder des fehlenden Ersatz-Tonträgers zu Verzögerungen kommen, kann dies zu Abzügen führen (3 Punkte pro Juror).

## 6.5 Wettkampffläche

Wettkampf-Serie	Dauer der Routine & Betreten der Wettkampffläche				
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Die Wettkampfmatte hat eine Größe von 14 x 14 Meter, die Wettkampffläche beträgt 12 x 12 Meter <sup>29</sup> . Teams dürfen sich überall innerhalb der Wettkampfmatte aufstellen. Es gibt keine Strafen für den Übertritt außerhalb dieser Fläche.				
	<table border="1"> <tr> <td>Cheer-leading</td> <td>Die Wettkämpfe werden auf einer Sprungbodenturnfläche nach FIG-Norm (es gelten alle FIG-Lizenzen ab 2008) oder einem gemäß FIG-Lizenzierung (ab 2008) baugleichen System ausgetragen. Ebenfalls zugelassen sind Luftmattenflächen unter streng geregelten Auflagen bezüglich Bauart, Luftdruck, Auflagematten und Stärke.</td> </tr> <tr> <td>Perform. Cheer</td> <td>Die Wettkämpfe werden auf einem Marley Dance Floor Boden ausgetragen. Wenn bei dem Wettkampf auch Cheerleading-Kategorien angeboten werden, kann der Marley Dance Floor Boden auf der o.g. Sprungboden/Safety-Fläche liegen.</td> </tr> </table>	Cheer-leading	Die Wettkämpfe werden auf einer Sprungbodenturnfläche nach FIG-Norm (es gelten alle FIG-Lizenzen ab 2008) oder einem gemäß FIG-Lizenzierung (ab 2008) baugleichen System ausgetragen. Ebenfalls zugelassen sind Luftmattenflächen unter streng geregelten Auflagen bezüglich Bauart, Luftdruck, Auflagematten und Stärke.	Perform. Cheer	Die Wettkämpfe werden auf einem Marley Dance Floor Boden ausgetragen. Wenn bei dem Wettkampf auch Cheerleading-Kategorien angeboten werden, kann der Marley Dance Floor Boden auf der o.g. Sprungboden/Safety-Fläche liegen.
	Cheer-leading	Die Wettkämpfe werden auf einer Sprungbodenturnfläche nach FIG-Norm (es gelten alle FIG-Lizenzen ab 2008) oder einem gemäß FIG-Lizenzierung (ab 2008) baugleichen System ausgetragen. Ebenfalls zugelassen sind Luftmattenflächen unter streng geregelten Auflagen bezüglich Bauart, Luftdruck, Auflagematten und Stärke.			
Perform. Cheer	Die Wettkämpfe werden auf einem Marley Dance Floor Boden ausgetragen. Wenn bei dem Wettkampf auch Cheerleading-Kategorien angeboten werden, kann der Marley Dance Floor Boden auf der o.g. Sprungboden/Safety-Fläche liegen.				
<b>Skill Masters</b>	Die Stunt Kategorien werden auf einer 4x4 m großen Hardfloor-Fläche pro Skill Group ausgetragen. Die Performance Cheer Kategorien werden auf einer 4x4 m großen Marley-Floor-Fläche pro Skill Group ausgetragen. Eine Warm Up und Run Through Fläche steht zur Verfügung.				
<b>STAGE Events</b>	Die Wettkampffläche beträgt 14 x 14 m.				

## 6.6 Jury & Wettkampfleitung

Wettkampf-Serie	Jury & Wettkampfleitung
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Die Juroren werden vom CCVD Rules & Judges Board je nach Qualifikation für die Wettkämpfe eingeteilt. Das CCVD Rules & Judges Board bestimmt auch den Head Judge des jeweiligen Wettkampfes. Der Head Judge übernimmt gemeinsam mit einem zuvor festgelegten Vertreter des Verbandes (Präsidiumsmitglied, Fachbereichsleiter, Landeswettkampf-Referent) die jeweilige Wettkampfleitung und ist berechtigt, u.a. im Falle von entsprechenden Ereignissen oder gravierenden Mängeln an Hallen- und Sportequipment, den Wettkampf in eigenem Ermessen zu unterbrechen und/ oder abubrechen.
<b>Skill Masters</b>	Die Jury setzt sich aus CCVD Juroren und/oder CCVD Stützpunkt- /Bundes-trainern zusammen. Die Wettkampfleitung übernimmt der anwesende Event-manager in Zusammenarbeit mit dem Head Judge.

<sup>29</sup> 7 Matten a 2m breit

### STAGE Events

Die Jury setzt sich aus CCVD Juroren (Cheerleading & Performance Cheer), ausgewählten Publikumsmitgliedern und einem sportartfremden Gast-Juror zusammen.

## 6.7 Wertungen

### 6.7.1 Endgültigkeit der Wertung

Die Teilnehmer der Meisterschaft willigen ein, dass jegliche Wertungen 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 Wertungen in jeglichen Formen verzichten.

### 6.7.2 Wertung von angefragten Elementen

Alle Elemente-Freigaben durch das CCVD Rules & Judges Board im Vorfeld (eingeschickte Bilder/Videos) oder der Technical 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.

### 6.7.3 Wertungsanfragen siehe Punkt 7.3

## 6.8 Punktabzüge bei Regelverstößen

Wettkampf-Serie	Jury & Wettkampfleitung
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	Im Falle eines Regelverstößes werden 5 Punkte pro Juror, dessen Wertung in die Gesamtpunktzahl eines Teams mit eingerechnet wird, abgezogen. Dieser Abzug gilt nicht für Regelverstöße, welche einen geringeren Punktwert haben. Tritt derselbe Regelverstoß mehrfach hintereinander auf, wird dies als <u>ein</u> Regelverstoß gezählt und einmalig mit 5 Punkten Abzug bestraft.
<b>Skill Masters</b>	Für unerlaubte Elemente in den levelspezifischen Master routines (vgl. Regelwerk Cheerleading bzw. Performance Cheer - Teil B bzw. C der CCVD Wettkampfordnung) werden 5 Punkte pro Juror abgezogen.
<b>STAGE Events</b>	Für illegale Elemente, inadäquate Choreografie, Kostümierung oder Musik, für Zeitüberschreitung, unerlaubten Schmuck und sonstige Verstöße werden Sterne von der Gesamtwertung abgezogen. Näheres regelt die CCVD Wettkampfordnung Teil H - Regelwerk STAGE Events

## 6.9 Sportliches Verhalten & Disqualifikation

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich nach allen Regeln der sportlichen Fairness vor, während und nach dem Wettkampf zu verhalten. Der Trainer sowie Vereinsoffizielle sind dafür verantwortlich, dass sich Athleten, 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:

- Verstoß gegen die CCVD Anti-Doping-Ordnung
- Verstoß gegen die Grundsätze der Gewalt-Prävention
- grob fahrlässige Elemente & Programme im Hinblick auf Verletzungsprävention
- Verstoß gegen medizinische Richtlinien
- Tötlichkeiten oder Beleidigungen gegenüber Jury, Offiziellen, Athleten oder Zuschauern

- Einsatz eines nicht angemeldeten Athleten
- Verstoß gegen Altersbestimmungen
- grob unsportliches Verhalten
- Unter- oder Überschreitung der Mindest- bzw. Maximalstarterzahl

Es gelten ergänzend die Satzung und Ordnungen des CCVD.

## 6.10 Wettkampftitel

Wettkampf-Serie	Gewinner & Titel
<b>Cheersport-Serie</b> (LM, RM, D*P*M)	<p>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.</p> <p>Folgende Titel werden bei der Cheersport-Serie vergeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Landesmeister (LM)</li> <li>• Regionalmeister (RM)</li> <li>• Deutscher Pokalsieger (DPM)</li> <li>• Deutscher Meister (DM)</li> </ul>
<b>Skill Masters</b>	<p>Sieger einer Kategorie ist das Team, das von der Jury die höchste Punktzahl für die Master Routine erhält. Bei Punktegleichstand zweier oder mehrerer Teams nehmen alle Teams denselben Platz ein. Die entsprechende Anzahl von nachfolgenden Plätzen bleibt unbesetzt.</p> <p>Folgende Titel werden bei den Skill Masters vergeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regional Master (Regionals)</li> <li>• National Master (Nationals)</li> </ul>
<b>STAGE Events</b>	<p>Bei den STAGE Events gibt es keine Einzelsieger, sondern einen Teilnahme-, Bronze-, Silber- oder Gold-Status für das jeweilige Team.</p>

## A.7 Anfragen zum Wettkampf

### 7.1 Anfragen zu Elementen VOR dem Wettkampf

(siehe dazu auch Punkt 6.7.2 der CCVD WKO - Teil A)

Regelwerksanfragen müssen spätestens 2 Wochen vor dem Wettkampftermin über das Backoffice unter dem Punkt *Wettkämpfe* -> *Regelwerksanfragen* gestellt werden.

### 7.2 Anfragen zum Zeitplan VOR dem Wettkampf

Eine Anfrage zur Verschiebung der Startzeit muss bis spätestens 2 Wochen vor dem Wettkampf per Mail an [events@ccvd.de](mailto:events@ccvd.de) - unter Angabe der Kontaktdaten des willigen Zeit-Tauschpartners aus der gleichen Kategorie - gesendet werden und ist generell nur aus sportlichen Gründen möglich.

### 7.3 Anfragen zu Wertungen NACH dem Wettkampf

Wertungsanfragen müssen innerhalb einer Woche nach dem Wettkampf per Mail an das CCVD Rules & Judges Board ([judges@ccvd.de](mailto:judges@ccvd.de)) gestellt werden und folgende Angaben enthalten:

- a) Bezeichnung, Termin und Ort des Wettkampfes

- b) Vereinsname und Kontaktdaten des Ansprechpartners
- c) Kategorie und Altersklasse des Teams
- d) konkrete Nachfrage zu einem oder mehreren Bewertungskriterien hinsichtlich Punktevergabe oder Kommentar (allgemeine oder vergleichende Anfragen mit Auskunft über andere Starter werden nicht bearbeitet). Bewertungsanfragen vor Ort beim Wettkampf sind generell nicht möglich.

## A.8 Medizinische Richtlinien

### 8.1 Allgemein

Jeder Athlet ist für seinen Gesundheitszustand selbst verantwortlich. Das bedeutet, dass der CCVD, seine Landesverbände und seine Kooperationspartner eine Haftung prinzipiell ausschließen, wenn sich eine beim Wettkampf zugezogene Verletzung auf eine vorbestehende gesundheitliche Störung (Erkrankung oder Verletzung) zurückführen lässt.

Alle Athleten müssen sich in einem für den Wettkampf ausreichend stabilen Gesundheitszustand befinden. Sollte sich ein Athlet in der Trainingsvorbereitungszeit derart verletzt haben oder derart akut erkrankt sein, dass eine medizinische Betreuung zur Sicherung seines Gesundheitszustandes erforderlich war oder ist, so muss der Betreffende vor Antritt des Wettkampfes auf Nachfrage nachweisen können, dass eine ärztliche und/oder physiotherapeutische Behandlung erfolgte. Wenn es sich abzeichnet, dass der Gesundheitszustand des Athleten im Hinblick auf die Wettkampfbelastung nicht ausreichend stabil ist, kann sowohl der CCVD Medical Staff / Sanitäter, als auch der Bundesverband und seine Landesverbände dem Betreffenden die Teilnahme am Wettkampf verbieten. Hierzu zählen auch Erkältungen und Infekte jeglicher Art, die schon im Vorfeld einer medikamentösen Therapie bedurften, um zur Stabilisierung der Gesundheit beizutragen.

Vom CCVD Medical Staff werden nur Verletzungen behandelt, die am Wettkampftag entstanden sind. Eine vorbestehende Verletzung wird vom CCVD Medical Staff nur behandelt, wenn sie sich am Wettkampftag nachvollziehbar und ernsthaft verschlechtert hat.

Physiotherapeuten werden vom Verband bei Meisterschaften nicht gestellt. Jeder Verein hat die Möglichkeit, einen eigenen Physiotherapeuten als zusätzliche Begleitperson zu melden.

### 8.2 Akute und chronische Krankheiten

Haben die zum Wettkampf angemeldeten Athleten Krankheiten akuter oder chronischer Natur, die die Leistungserwartungen reduzieren können oder unter Wettkampferwartungen für den Athleten selbst zu einer Gefahr für Leib und Leben werden können, haben die Betroffenen am Wettkampftag auf Anfrage des CCVD Medical Staffs ein ärztliches Attest vorzulegen – idealerweise einen sportmedizinischen Untersuchungsbefund -, aus dem hervorgeht, dass die bestehende Erkrankung (Beispiele: Asthma bronchiale, Diabetes, Herzmuskel- oder klappenerkrankungen 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.

### 8.3 Dopingkontrollen & Medikamenteneinnahme

Dopingkontrollen durch die NADA sind jederzeit auf CCVD-Wettkämpfen möglich.

Bei der Einnahme von Medikamenten und Nahrungsergänzungsmitteln ist darauf zu achten, dass der Nationale-Anti-Doping-Code (NADC) der NADA eingehalten wird. Informationen sind zu finden unter: <https://www.nada.de/medizin/im-krankheitsfall/verbotene-substanzen-und-methoden/>

Sollte eine Substanz auf der Verbotensliste der NADA stehen, dann benötigt der Athlet dafür ein ärztliches Attest, welches am Tag der Meisterschaft mit sich zu führen ist.

Die Formularvorlage kann heruntergeladen werden unter:

[https://www.nada.de/fileadmin/user\\_upload/nada/Medizin/2017\\_AErztliches\\_Attest.pdf](https://www.nada.de/fileadmin/user_upload/nada/Medizin/2017_AErztliches_Attest.pdf)

Eine Haftung des CCVD, seiner Landesverbände oder Kooperationspartner oder des CCVD Medical Staffs vor Ort für die Einnahme eines nicht zulässigen Medikaments ist ausgeschlossen.

#### 8.4 Notwendige Atteste

Für chronische Erkrankungen, medizinische Implantate und verbotene Medikamente von Athleten benötigen diese ein Attest bzw. eine Ausnahmegenehmigung des behandelnden Arztes. Die Atteste sind jeweils für eine Saison gültig. Das Attest ist am Wettkampftag mitzuführen und auf Nachfragen vorzulegen.

#### 8.5 Schwangerschaft

Schwangere Athleten sind vom aktiven Wettkampf ausgeschlossen.

#### 8.6 Schienen, Bandagen und Protektoren

Der Verwendung bzw. der Einsatz von Schienen und Bandagen ist zum Wettkampf nur gestattet, wenn ein schriftliches Attest des behandelnden Arztes vorliegt, dass die jeweilige Bandage / der Protektor "tauglich für den Wettkampf" ist. Diese schriftliche Bescheinigung muss beim Passcheck unaufgefordert vorgezeigt werden. Ausgenommen von dieser Regelung sind Bandagen und Protektoren, die nur aus weichen Materialien bestehen. Für diese wird keine schriftliche Genehmigung des behandelnden Arztes benötigt.

Die Schienen, Bandagen und Protektoren sind vom behandelnden Arzt des Athleten auf der Grundlage folgender Kriterien auf ihre Sporttauglichkeit zu prüfen:

- a) 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.
- b) Bandagen oder Protektoren, die aus harten bzw. starren Materialien bestehen oder auch nur solche Materialien beinhalten, dürfen beim Wettkampf nicht getragen werden. Falls auf derartige Bandagen und Protektoren nicht verzichtet werden kann, sind diese vom behandelnden Arzt des Athleten zu prüfen, ggf. abzupolstern und die Sporttauglichkeit ist schriftlich per Attest zu bescheinigen.
- c) Bandagen und Protektoren, die zwar den betreffenden Athleten vor weiteren Verletzungen schützen mögen, jedoch auf Grund ihrer Beschaffenheit und Passform andere Athleten verletzen könnten, werden grundsätzlich nicht für den Wettkampf zugelassen (z.B. nicht individuell angepasste Gesichtsmasken).
- d) Athleten, die harte Schiene (Beispiel: Gips) oder einen Gehstiefel tragen, sind vom aktiven Wettkampf ausgeschlossen

#### 8.7 Tapes

„Psychologische Tapes“ werden vom Sanitäterteam und / oder CCVD Medical Staff nicht angeboten. Sollte das Sanitäterteam und / oder der CCVD Medical Staff den Eindruck haben, dass ein Tape aus psychologischen Gründen gewünscht ist, wird mit dem Trainer des Teams Rücksprache genommen. Wenn keine medizinische Indikation vorliegt oder vom Sanitäterteam und / oder CCVD Medical Staff gefordert wird, *kann* das Anlegen eines Tapes von Seiten des Sanitäterteams und / oder CCVD Medical Staffs ggfs. kostenpflichtig übernommen werden.

Wenn leichte, akute oder chronische Verletzungsschäden bestehen (auch während der Wettkampfvorbereitung), die die Leistung / Routine nicht beeinträchtigen, wird empfohlen, sich beim Sanitäterteam und / oder CCVD Medical Staff fachmedizinischen Rat und Hilfe einzuholen, um die Gesundheit auch während der Routine nicht zu gefährden.

## 8.8 Schmuck, Piercings, etc.

Schmuck muss entfernt und darf nicht abgetaped werden. Jeglicher Körperschmuck (Piercing, Tunnel, Ketten, Armbänder, Ohrringe etc.) muss vom Athleten vor dem Wettkampf abgelegt werden. In Ausnahmefällen kann das Sanitäterteam und / oder CCVD Medical Staff zur Entfernung des Körperschmucks in Anspruch genommen werden, wenn das anwesende Sanitäterteam und / oder der anwesende CCVD Medical Staff dem zustimmt. Ein Anspruch auf diese Leistung besteht nicht. Die Entfernung erfolgt ausschließlich auf Kosten des Athleten.

Ausnahme ist Strass auf Uniformen. Strass darf nur in den Performance Cheer Kategorien auf die Haut aufgebracht werden und darf nicht die Möglichkeit bieten, die Sportler zu verletzen.

Tunnelschmuck muss von den Athleten vor jedem Wettkampf selbst herausgenommen werden. Der Tunnel muss vom Athlet durch einen passgerechten „Silikon-Hiden-Plug“ sicher verschlossen oder abgetapt werden.

„Dermal anchors“ (implantierte Piercings) müssen durch den teameigenen Arzt oder Physiotherapeuten professionell medizinisch versorgt (professionell abgetapt) werden. Die Teilnahme am Wettkampf ist nur gestattet, wenn der teameigene Arzt oder Physiotherapeut am Wettkampftag schriftlich bescheinigt, dass die „medizinische Versorgung“ des implantierten Piercings „tauglich für den Wettkampf“ ist. Diese schriftliche Bescheinigung muss beim Passcheck unaufgefordert vorgezeigt werden.

In Ausnahmefällen kann das Sanitäterteam und / oder CCVD Medical Staff zum professionellen Abtapan von Dermal anchors in Anspruch genommen werden, wenn das anwesende Sanitäterteam und / oder der anwesende CCVD Medical Staff dem zustimmt. Das Abtapan erfolgt ausschließlich auf Kosten des Athleten.

Beim Passcheck wird *stichprobenartig* überprüft, ob alle sichtbaren Piercings (Kopf, Mund, Bauch) und jeglicher Schmuck abgelegt wurden und die notwendigen Bescheinigungen für Schienen, Bandagen, Protektoren und das professionelle Abtapan von Dermal anchors vorhanden sind.

Im negativen Fall ist der Athlet bis zur Entfernung des Schmucks / Piercings bzw. bis zur Vorlage der Bescheinigung nicht startberechtigt. In dem Fall besteht kein Anspruch auf eine zeitliche Verschiebung der Routine.

Sollte sich der Schmuck / das Piercing nicht entfernen lassen bzw. das anwesende Sanitäterteam / der CCVD Medical Staff der Sporttauglichkeit der Schiene, Bandage, Protektors oder des verschlossenen Tunnels bzw. abgetapten Dermal anchors widersprechen, ist für den Athlet die Teilnahme am Wettkampf ausgeschlossen.

Sollten im Wettkampf bei einem Athleten Schmuck, Piercings usw. sichtbar sein, wird dieser Regelverstoß mit einem Abzug von 5 Punkten pro Juror geahndet.

## A.9 Prävention - Verletzungen, Gewalt & Doping

### 9.1 Verletzungsprävention

- Stunts, Pyramiden, Tosses und Tumbling sind ausschließlich auf den dafür ausgewiesenen Flächen möglich.
- Es wird empfohlen, dass jedes teilnehmende Team von einem DOSB lizenzierten Trainer am Wettkampftag begleitet wird.
- Kein Sportler darf Kaugummi, Bonbons oder andere essbare oder nicht essbare Gegenstände, welche Erstickten verursachen können, während des Trainings / Wettkampfs im Mund haben.
- Die anwesenden Trainer und/oder Begleitpersonen müssen aktuelle und umfassende Kenntnisse für Erste-Hilfe-Maßnahmen besitzen. Zudem wird empfohlen, dass jeder teilnehmende Verein ein Erste-Hilfe-Set mit sich führt.



## 9.2 Gewaltprävention

Wir setzen uns für einen gewaltfreien Sport ein, dabei ist die Sensibilisierung und Bewusstseinsbildung auch der Wettkampfebene zuzuordnen. Die Implementierung unserer Schutzkonzepte stellen präventive, intervenierende und aufarbeitende Maßnahmen dar, die für alle teilnehmenden Personen gelten. Die Vereine sind angehalten, ihre Zuschauer auf einen wertvollen und respektvollen Umgang hinzuweisen. Die Berücksichtigung des Kinder- und Jugendschutzes /Bundeskinderschutzgesetzes (BKisSchG) hat Priorität.

## 9.3 Dopingprävention

Wir stehen für sauberen Sport und unterstützen die Doping-Kontrollen der NADA / WADA bei den nationalen / internationalen Cheersport-Wettkämpfen. Die gesundheitliche Integrität jedes Sportlers und die Chancengleichheit sind das Fundament für einen fairen sportlichen Wettbewerb. Jeder Verstoß gegen Antidoping-Bestimmungen verletzt die ethischen Werte des Sports. Eine fundierte und nachhaltige Antidoping-Arbeit auf Vereins- und Verbandsebene ist deshalb von herausragender Bedeutung für die Glaubwürdigkeit des Sports. Doping bzw. leistungssteigernde Substanzen stellen nicht nur ein gesundheitliches Risiko für die betroffenen Athleten dar, sondern sind ein klarer Verstoß gegen den Geist des Sports und gegen den Grundsatz der Fairness.